YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

DOSYA LİNÇ EDİLMEYE HAZIRIZ

Aralık 2020/12 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 158 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



PLAYSTATION 5 & XBOX SERIES X İNCELENDİ!

\+ HEPSİ İNCELENDİ

Assassin's Creed Valhalla
Destiny 2: Beyond Light
Sackboy: Büyük Macera
Astro's Playroom
DIRT 5
Immortals: Fenyx Rising
Demon's Souls

SPIDER-MAN **MILES MORALES**
Örümcek yuvaya döndü

WORLD OF WARCRAFT **SHADOWLANDS**
Geçmişin hayaletleriyle buluştuk

CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR

SOĞUYUNCA TADI KAÇMIŞ!





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!

6 Topluluk (?)



PORTAL

8 Eski Blizzard Çalışanları Ne Yapıyor?
10 Bu Ay Ne Oldu?
12 Oyunezer: NieR Automata
14 Haber: The Golden Joystick ve Kristal Piksel Ödülleri
16 Biz Bunları İstiyoruz

DOSYA

18 Linç!

İNCELEMELER

30 Giriş
32 Call of Duty: Black Ops Cold War
40 Ghostrunner
41 Transient
42 Marvel's Spider-Man: Miles Morales
46 Kingdom Hearts: Melody of Memory
47 Fuser
48 Assassin's Creed: Valhalla
56 ScourgeBringer
57 Pikmin 3 Deluxe
58 Football Manager 2021
60 Godfall
62 Demon's Souls
66 Astro's Playroom
67 Firefighting Simulator: The Squad
68 Immortals: Fenyx Rising
72 Chicken Police
73 Hyrule Warriors: Age of Calamity
74 Dirt 5
76 Sackboy: Büyük Macera
77 Devil May Cry 5 – Special Ed.
78 World of Warcraft: Shadowlands (DLC)
84 Destiny 2: Beyond Light (DLC)
86 Pokémon Sword & Shield: The Crown Tundra (DLC)
87 Terminator: Resistance (Upd.)
88 Observer: System Redux
89 The Falconeer
90 The Pathless
91 Tourist Bus Simulator (GKN)
92 Tekmili Birden

ALT

94 Zoom: Monster Hunter
96 Detay: John Locke
98 Retrospektif: Diego Armando Maradona

MEDDYA

100 TV: Bir Başkadır
104 Film
105 Müzik
106 Kitap
108 Anime: Jujutsu Kaisen

DATA

110 Gündem
114 PlayStation 5
118 Xbox Series X
120 Oculus Quest 2
123 Cehennemlik Teknolojiler / İniobir Giofetü

PİKSEL

124 Piksel Günlükleri
124 Konsol: Brick Game
125 Piksel Yazıtları
126 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
127 Oradaydım
128 Piksel Medya





















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YILIN OYUNLARI HAZIR MI?

Oyungezer'de yılın oyunlarını seçme hazırlıklarına kasım sonu civarında sübliminal mesajlarla başlarız, günler ilerledikçe kulisler de ısınır, 15 Aralık'tan itibaren artık insanlar kendi oyunlarını seçtirmek için rüşvetten tehdide her türlü çirkinliğe başvurmaya başlamıştır, derginin son gününe kadar da kimin kazandığı tam olarak bilinemez...

Son iki yıldır durum biraz farklı. Çünkü iki yıldır Oyungezer, The Game Awards jürisinin gururlu bir üyesi ve TGA oylamaları bizim gibi aralık ortasını beklemiyor. Ekim sayısı bittikten sonra Los Angeles 3. Noteri Geoff Keighley başkandan gelen kategorileri tartışırken doğal olarak Oyungezer'in yıllık listesi de şekillenmeye başlıyor. Böylece editör grubu olarak birbirimizin boğazına yapışmak için yıl sonunu beklememize gerek kalmıyor. Her kategoride verdiğimiz oylarla rengimizi erkenden belli ediyoruz, dostumuzu düşmanımızı tanıyıp ona göre yeni yıl partilerinden hangisine katılacağımızı, kimleri çağırıp kimleri dışlayacağımızı peşinen öğreniyoruz. Yani demek istiyorum ki siz bu satırları okurken biz yılın oyununu çoktan seçmiş durumdayız!

Peki Cyberpunk 2077 ne olacak? Son on yılın en önemli oyunlarından birini görmezden mi geleceğiz biraz (BİRAZ) gecikti diye? Öyle olmayacak tabii. 2020'nin sürpriz faktörü olarak kendisine bir formül bulacağız ama dediğim gibi... orası şimdilik sürpriz! (Ben de bilmiyorum demiyor da...)

Aralık ayına, 2020'nin son demine hoş geldiniz, dilerim bir son dakika tekmesi yemeden bu yılı hep birlikte atlatırız.


SELAM OGZ

Bu ay arkadaşlar, Söyleyin Çizelim köşesi için gelen
1-2 öneri haricinde hiç mail gelmedi...
(Vay be, demek böyle böyle ölüyormuş mektup köşeleri...)

Uzun - kısa, mantıklı - mantıksız, aklı başında - saçma,
hiç fark etmez. Yazmak isterseniz adresimiz belli:

selam@oyungezer.com.tr

Gelecek Ayın Misafiri: Hasretle beklediği Watch Dogs: Legion'ına nihayet kavuşan, arada da yeğenine oyun ve tenis antrenörlüğü yapan **Noyan Akatlı** burada olacak önümüzdeki ay. Nostalji muhabbeti yapmayı çok sever, onu da belirtmeden geçmeyeyim.



PORTAL



BLIZZARD'DA YAPRAK DÖKÜMÜ

KİMLER GELDİ, KİMLER GEÇTİ...

CAN ARABACI



MIKE MORHAIME
DREAMHAVEN

Son yıllarda Blizzard'da çok ciddi bir yaprak dökümü olduğu ne kadar inkâr etmek istesek de bir gerçek. Şirketin kuruluşundan beri Blizzard'la birlikte olan birçok isim ya komple sektörden ayrıldığını açıkladı ya da yanına başka iş arkadaşlarını da katarak yeni şirket kurmaya kollarını sıvadı. Artık Activision etkisi mi (muhtemelen) yoksa başka bir sebepten mi bilemiyoruz ama Blizzard'dan kopup giden bazı önemli isimler şu an neredeler ve neler yapıyorlar şöyle bir göz atalım dedik.

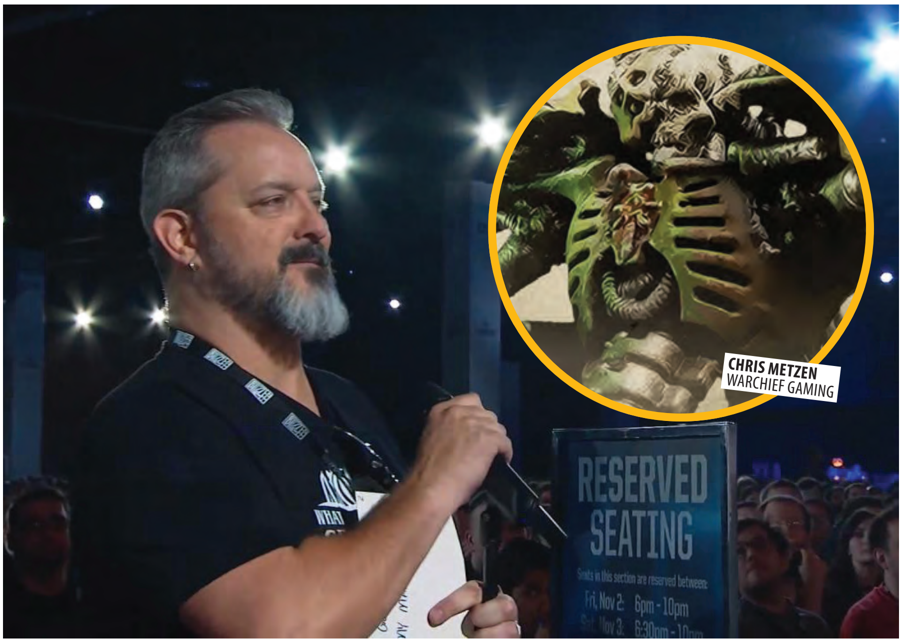
DREAMHAVEN (2020)

Listenin son gelişmelerinden birini en tepeye koyduk; çünkü içerisinde eski Blizzard kurucu ve CEO'su Mike Morhaime'ın yanında bir sürü Blizzard kıdemlisi de var.

Dreamhaven'ın temel amacı kendi altındaki geliştirme şirketlerine imkân ve olanaklar sağlamak; bir nevi yayıncı aslında. Mike Morhaime bunu "biz zamanında Blizzard'ı kurarken imkanlarımız kısıtlıydı, o zamanlar bulamadığımız ama hayalini kurduğumuz şartları başkalarına sağlamak amacımız" olarak özetliyor. Bir yandan satır aralarında "ah imkân olsaydı da Blizzard'ı Activision'a kaptırmasaydık" dediğini hissetmek de mümkün tabii.

Şu anda Dreamhaven altında geliştirme yapan iki oyun firması var: Moonshot Games ve Secret Door. Üzerinde çalıştıkları projelere dairse henüz bir bilgi yok. Ama Secret Door'dakilerin geçmiş tecrübelerine bakarsak çok sağlam bir gerçek zamanlı strateji çıkartabileceklerine şüphe yok.

KİMLER VAR: Mike Morhaime (Blizzard CEO)



CHRIS METZEN
WARCHIEF GAMING

Moonshot Games: Ben Thompson (Hearthstone), Dustin Browder (Starcraft II, Heroes of the Storm)
Secret Door: Alan Dabiri (Warcraft III, Starcraft II, Heroes of the Storm), Chris Sigaty (Warcraft III, Starcraft, Heroes of the Storm)

FROST GIANT STUDIOS (2020)

Bu da Blizzard'dan en son kopan ekip. Starcraft II'ye yeni içerik üretilmeyeceğinin duyurulduğu hafta piyasaya çıkan bu ekip tahmin edeceğiniz üzere Starcraft'a ömürlerini adamış insanlardan oluşuyor çoğunlukla ve amaçları herkesin keyif alarak oynayacağı sıradaki büyük gerçek zamanlı stratejiyi hayata geçirmek.

KİMLER VAR: Tim Morten (Starcraft II), Tim Campbell (Warcraft III), Jesse Brophy (Starcraft II, Diablo IV), Ryan Schutter (Starcraft II), Kevin Dong (Starcraft II), Micky Neilson (Warcraft, Diablo, Starcraft kitapları)

SECOND DINNER (2018)

Hearthstone ekibinden 2 sene önce kopup giden Ben Brode ve Hamilton Chu'nun kurduğu Second Dinner, kurulduktan sonra uzun bir sessizliğe gömüldü. Tek bildiğimiz NetEase'den 30 milyon dolarlık bir yatırım aldıkları ve Marvel'dan kaptıkları lisansla bir mobil oyun yaptıkları.

KİMLER VAR: Ben Brode (Hearthstone), Hamilton Chu (Hearthstone)

BONFIRE STUDIOS (2016)

2016'da Blizzard'dan kopup giden büyükçe ekip ilginç bir şekilde hâlâ herhangi bir proje duyurmadı. Ancak ilginç bir şekilde şirketin Blizzard'ın en büyük rakiplerinden olan Riot Games tarafından fonlandığını biliyoruz, belki Riot'ın büyük projelerinden birinin altında imzasını görürüz, kim bilir?

KİMLER VAR: Rob Pardo (Starcraft, Warcraft III, World of Warcraft), Nick Carpenter (Warcraft III, Starcraft, World of Warcraft, Starcraft II, Diablo III), Josh Mosqueira (Diablo III)

BONUS: WARCHIEF GAMING (2020)

Neden bonus? Çünkü teknik olarak Warchief Gaming bir bilgisayar oyunu firması değil; daha çok kutu oyunları üzerine yoğunlaşan bir firma. Adından yola çıkarak içindeki isimlerden en az birini tahmin edebilirsiniz diye düşünüyorum...

KİMLER VAR: Chris Metzen (Warcraft, Diablo, Starcraft, Overwatch), Mike Gilmartin (World of Warcraft, Diablo III)

BU AY NE OLDU?

Yeni nesil konsollar bazılarınızın evlerine teşrif etti, bazılarınız fiyatlara bakıp iç geçirdi, bazılarınızsa biten stoklar yüzünden konsol bulamadı. Ben de hâlâ Demon's Souls oynayamadığıma mı yanayım, hevesimin kursağımda kalmasına mı üzüleyim, ne yapayım bilmiyorum. Yine de 2020 yılının Kasım ayını ileride de 5. nesle merhaba dediğimiz ay olarak hatırlayacağımız kesin.

ESER GÜVEN



1 Cyberpunk 2077'nin ertelenmiş olmasını hiçbirimiz sevmedik, tamam, ama geliştiricilere ölüm tehditleri savurmak da ne demek? Maalesef adamlar bu tür ürkütücü şeylerle yüz yüze kaldılar bu ay, sadece kendilerine değil ailelerine varan hakaretlerle uğraştılar. Bu ay oyun dünyasının toksik yüzü kendisini bir kez daha en çirkin haliyle gösterdi anlayacağınız.

2 XIII Remake tarihin en başarısız açılışlarından birinin altına imzasını attı. Kült oyun XIII'ün yeniden yapımının büyük ilgi görmesi bekleniyordu ama XIII Remake'i Steam'de alan yüzlerce oyuncu oyunu gömmekten çekinmedi ve %9-%10 olumlu oy alan oyun Son Derece Olumsuz ortalamasıyla fena çuvalladı. Microids oyunun bu hali için özürler diledi ama nafile, güveni kaybettiler bir kere.



3 Ubisoft oyunlarının çıkış tarihleriyle oynamayı pek sevdi anlaşılan. Daha önce de "yeterli kaliteye ulaşmadı" diyerek bazı oyunlarını erteleyen stüdyo, bu sefer de Far Cry 6 ve Rainbow Six: Quarantine'in çıkışlarını 2021 Nisan ayının ilerisine öteledi. Giancarlo Esposito üstadı monitörlerimizde görmek için biraz daha bekleyeceğiz, ne yapalım.





4 Olmaz denilen oldu ve Uncharted filminin çekimleri tamamlandı! Defalarca yönetmen değiştiren, çekimleri defalarca ertelenen film sonunda büyük bir eşiği geçti ve artık vizyon için gün saymaya başladı. Yeni bir aksilik olmazsa 16 Temmuz 2021'de beyazperdede Uncharted rüzgârı esecek bakalım.

5 Farkında mısınız, bu aralar büyük yayıncılar "isim" imajlarına da ekstra önem göstermeye başladı. Electronic Arts, Origin isminin fişini çekti ve servislerini EA Play ismi altında birleştirdi. Benzer bir hamle de Ubisoft'tan geldi ve yıllardır Uplay olarak bildiğimiz uygulama Ubisoft Connect olarak karşımıza çıktı, Uplay Plus servisiyse Ubisoft Plus adını aldı. Demek ki ne varsa basitlikte varmış.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

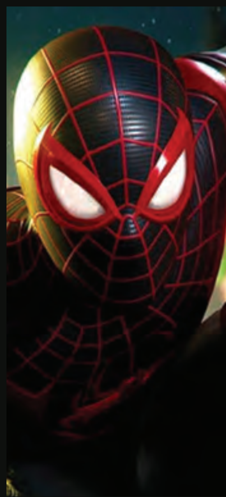


6 Blizzard bu sene BlizzCon Online'ın tamamen ücretsiz olacağını açıkladı. Biliyorsunuz önceki senelerde ana sunumlar dışındaki panelleri izlemek için sanal bilet satın almak gerekiyordu ancak bu sene pandemi yüzünden tamamen çevrimiçi ortama taşınan fuarda hiçbir panel bilet arkasına saklanmayacak, çoğu oyuncu bu sayede ilk kez tüm fuarı eksiksiz takip edebilmiş olacak.

9 Oxford Üniversitesi'nin yayınladığı araştırma raporuna göre video oyunu oynayanlar daha mutlu oluyormuş. Artık biz de "bilim adamlarının yaptığı araştırmaya göre" ile başlayan cümleler kurabilir, mutluluğumuzun sebebini video oyunu oynamamıza resmen bağlayabiliriz. Bilimden iyisini mi bileceksiniz?



8 Bu ayın önemli sürprizlerinden birisi de Türk oyuncuları hedef aldı desek yeridir. Türkçe dublaj ve altyazı seçeneğine sahip olacağı açıklanan Miles Morales'i ön siparişle alan oyuncular, oyunda Türkçe desteğinin olmadığının ortaya çıkmasıyla şoke oldular. Sorun bir iletişim hatasından kaynaklanmış ama olan oldu bir kere.



9 Ha duyuruldu, ha duyurulacak derken N7 Günü geldi çattı ve Mass Effect üçlemesinin yenilenmiş halinin Mass Effect Legendary Edition adı altında çıkacağı açıklandı. Bir ihtimal remake olabilir mi diye düşündüğümüz serinin remaster olarak çıkış yapacağını, hatta yeni bir Mass Effect oyununun da geliştirilmekte olduğunu öğrendik.



10 Capcom'a yapılan sanal saldırı, firmanın gelecek oyunlarına dair de bilgilerin sızdırılmasıyla sonuçlandı. Yayınlanan oyun çıkış takvimine göre Capcom henüz duyurusunu yapmadığı Dragon's Dogma 2, Street Fighter 6 ve Onimusha: New York üzerinde çalışıyor. Resident Evil 4 Remake de gelecek oyunlardan biri.



11 Xbox Series X ve PlayStation 5, firmaların tarihlerinin en büyük çıkışlarını yaşadılar ve her iki konsol da kelimenin tam anlamıyla yok sattı. Xbox Series, Xbox tarihinin en yüksek satış rakamlarına ulaşırken, PlayStation 5 de PlayStation 4'ün açılış satışlarını rahatça geride bıraktı. Bakalım yüz milyon satışa ilk hangisi ulaşacak.

12 Oyun dünyasında büyük satın alımları sadece Microsoft yapmıyor. Yarıştan geri kalmaya niyeti olmayan Take-Two da 1 milyar doları gözden çıkardı ve yarış oyunlarını sevilen ismi Codemasters'ı bünyesine kattı. Artık ucuz Dirt veya Formula One oyunu oynamak tarih oldu diyebiliriz, çünkü Take-Two fiyatlarıyla bizleri çarpmayı seven bir firma malumunuz.





NIER: AUTOMATA

AYIN EZENİ:
ONUR KAYA

NieR: Automata uzun süredir kütüphanemde bekleyen ve aldığı övgüler yüzünden epey merak ettiğim bir oyundu. Nihayet sırasını getirebildim ve şoklar içerisindeyim. Hikâye harika falan tamam da, oyunun kalanı nerede? Şaheserdi hani bu?

"Sonunda hüngür hüngür ağladım" ya da "hayatımda oynadığım en iyi senaryolu oyundu belki de" diyeninin çok olduğunu gördüğümde biraz şaşırmıştım. Oyunun ilk ana karakteri 2B, mini etekli, jartiyerli bir android "waifu". İnsanlığın son umudu, makinelerin istilasına karşı savaşmak için geliştirilmiş elit bir birliğin üyesi bir yandan ama ben o jartiyeri aşamadım bir türlü. Hayır oyun da aşmamı istemiyor sanki, depara kalktığınız an kamera alçalıp aşağıdan almaya başlıyor 2B'yi...

Sonra mesela oyun açık dünya ama açık dünya olmasının hiçbir mantığı yok. BOMBOŞ çünkü dünyası. Yani sorsan insanlar "abi kasıtlı yapmışlar, post apokaliptik dünyadasın o ıssızlığı hisset istemişler" falan diyecek ama yok abi, oyun zaten anlamlı bir şekilde uzun değil. Senaryosu 3 parçaya bölünmüş, A, B ve C diye. B senaryosu, 2B'yle oynadığınız kısımların %70'ini, yancımız 9S'in gözünden tekrar oynamamızdan ibaret. 2B'yle oynarken fark etmediğimiz şeyleri görüyoruz falan ve aslında daha iyi o kısımlar, çünkü gerçekten bir bağlam sunuyor ilk yaşadığınızda anlamadığınız şeylere. Lakin hack sekanslarını saymazsak birebir aynı görevleri aynı şekilde oynadığımız gerçeğini değiştirmiyor bu. Aynı bölümleri, aynı bomboş dünyada tekrar oynayınca sövüyorum abi ben. Yine soruyorum insanlar "abi Yoko Taro'nun tarzı öyle, tekrarı kullanıyor, temayı güçlendiriyor o şekilde" falan diyor. Ehh...

Bir de dövüşler var. Yapımcı firma Platinum'u nasıl bilirsiniz? Ben Devil May Cry'dan sonraki en iyi hack 'n slash oyunlarını yapan stüdyo olarak bilirim. NieR: Automata'nın bütün yakın dövüş döngüsü menzili ateş tuşuna basılı tutarken gelen darbeleri savuşturup, tuşlara abanarak karşı saldırı yapmak. Ben hack 'n slash alt türünün "button masher" diye bir kenara atılmasına kızan insanım ama NieR: Automata'nın dövüş sistemi gerçekten abanmaktan ibaret? Bir tane farklı kombo yapma ihtiyacı hissetmedim, farklı işlevi olduğunu gördüğüm bir tane hareket olmadı. Bundan yakınıyorum insanlar yine "abi Yoko Taro kasıtlı yapmış, dövüş sistemi güzel olmasın ki yaptığının ne kadar anlamsız bir şey olduğunu hisset istiyor" falan diyor. LAN BAŞLATMAYIN YOKO TARO'NUN TARZINA DA MASKESİNE DE HİKAYECİLİĞİNE DE FELSEFESİNE DE. TIRT DÜNYA TASARIMI VE OYNANIŞ, VAROLUŞÇU BAKIŞ AÇISINDAN ŞAHESER Mİ OLUYOR?

> "Bilerek yapmış" bahanesi kötü tasarımı kurtarmıyor!

Hani bir de müzikler var. Bu konudaki şikâyetimi diğerlerine kıyasla daha sübjektif buluyorum açıkçası ve zaten müzikler gerçekten güzel. Ben sadece oyunda ses ve müzik yönetmenliği diye bir şey olmamasına içerliyorum. Oyun dediğin şey interaktif bir medyum, ekranda olanlara göre müzikler değiştiği zaman da tükettiğiniz eserle aranızdaki etkileşim güçleniyor diye düşünüyorum. DOOM'un müziklerine ölüp bitme sebeplerimden bir tanesi bu. NieR: Automata'da interaktif bir ses yönetimi yok. Çok güzel albüm bestelemişler, sonra arka plana dümdüz dayamışlar gitmiş. Ortalıkta robot katliamı yapıyorum "n'olur beni öldürme" diye bağırıyorlar, arkada meleksi sesli bir abla yarı sevimli yarı melankolik şarkılar söylüyor. Aksiyona göre müziğin değişmesi, spesifik belli yerler haricinde namevcut.

İlk 15 saat boyunca oyuna ful sövdüm çünkü bunlardan ibaretti gözümde. Tabii waifu'yu öldür hakkını yeme, son kısımları bir şahlandı, tam şahlandı (hikâye sayesinde). Lakin düşünüyorum oyuncuya bir şeyleri yavaş yavaş vermek, oyunun ilk yarısını inadına bomboş bir açık dünya yapmak için yeterli bir bahane mi diye. Bana sorarsanız değil yani, çok daha sıkı tempolu, çizgisel ve 10 saatte biten bir yapım olsaydı adı her geçtiğinde ilk öven ben olurdum. Şu haliyle güzel ama anlatım haricinde hiçbir konuda şaheser maheser değil bana kalırsa.


PS5
PLAY
HAS NO LIMITS™
OYUNUN LİMİTİ YOK
PS5 konsolu 19 Kasım 2020'de piyasaya çıkacaktır. © 2020 Sony Interactive Entertainment LLC. “PlayStation Family Mark”, “PlayStation”, “PlayStation Shapes Logo”, “Play Has No Limits”, “PS5”, “PS5 logo” ve “DualSense”, Sony Interactive Entertainment INC.’in tescilli ticari markaları veya ticari markalarıdır.



GOLDEN JOYSTICK 2020

27 Kasım'da Golden Joystick ödülleri sahiplerini buldu. Toplamda 5 ödül alan The Last of Us 2 rekor kırarken Abby'nin sesi Laura Bailey ve Marvel's Avengers'dan Travis Willingham ödülleri sundular. Bu sene canlı seyircili seremoni falan yoktu tabii, sadece canlı yayın yapıldı. Yine de freestyle'larıyla ünlü Harry Mack'ten ve oyun müziklerini piyanoya uyarlayan Lara6683'ten birer performans, bize sanki gerçekten bir seremoni varmış gibi hissettirdi. Birazcık yani.

Bu kadar çok TLOU 2 gördüğümüze şaşırmadık ama...

Şahsen ben şaşırmadım. Eksiklikleri olduğunu düşünmekle beraber The Last Of Us 2'yi ve hikâyesini beğenen saftanım ben. Oyun dünyasında sık karşılaşmadığımız bir çizgisi vardı; öyle ya da böyle oynayan herkeste çok kuvvetli duygular uyandırdı. Bence bu ödülü hak eden bir başarı.

Golden Joystick editörleri ve oylamaya katılan oyuncular da benimle hemfikirmiş çoğunlukta demek ki, TLOU2 ödüllerin beşini topladı.

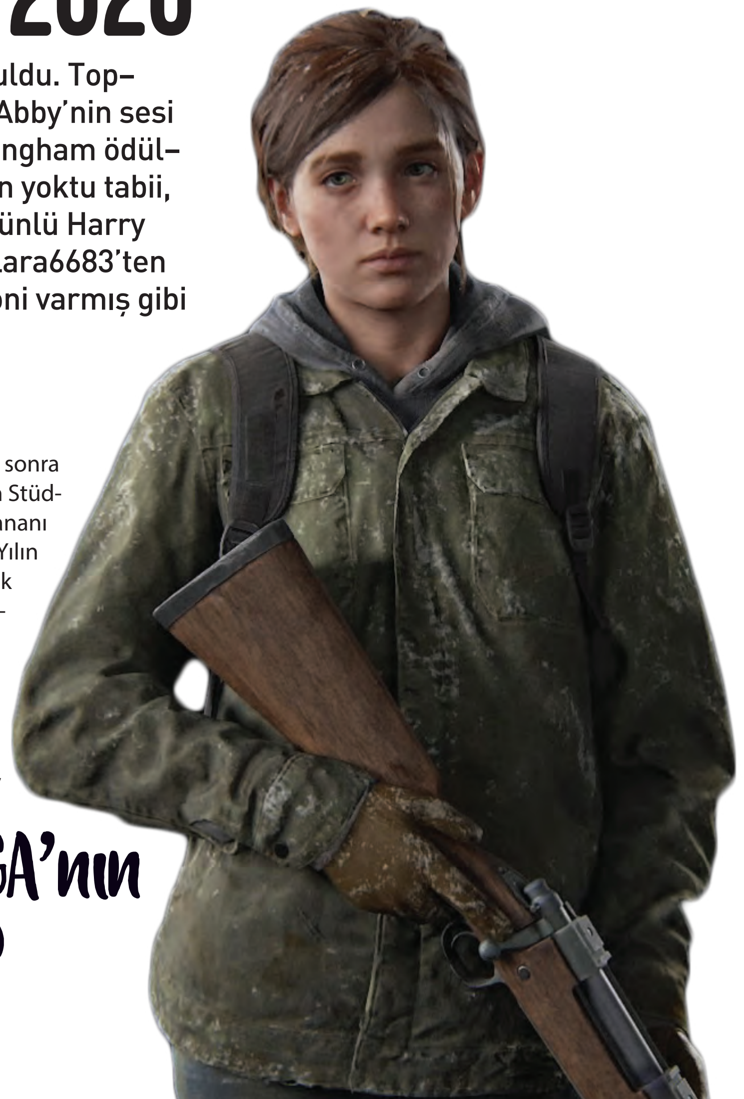
Ödüller dağıtıldıktan sonra eleştirilen kazanan Yılın Stüdyosu oldu. Ödülün kazananı Naughty Dog. Ve evet, Yılın Oyunu'nu yapmış olmak büyük başarı. Ama eleştirilme sebebi de boş değil: "Crunch" kültürünü ödüllendirmeyi ne zaman bırakacağız?

Biliyorsunuz "crunch" demek, oyun stüdyosunda özellikle yazılımcıların, kalite kontrolcülerin normal mesai saatlerinin çok üstünde ve devamlı çalışarak oyunu "yetiştirmeye" çalışması oluyor. Bu nasıl işse stüdyolar asla oyunlarını olması gerektiği gibi planlayamıyorlar, senelerce üstünde çalışılan projeler çıkmaya yeltendi mi illa ki haftalar, bazen aylar süren crunch süreçleri oluyor.

Bunu yapmayan, planlı programlı çalışan, çalışanlarına değer veren ve onlara insan gibi davranan daha küçük stüdyolar yok değil. Ama bu stüdyolar kimseyi yormadan gayet düzgün oyunlar çıkardıkları için ödüllendirilmiyorlar hiç. Nedir yani, "sen en iyi oyunu yap da bu yolda her şey mubahtır" mı? Ya da "sen çıkış tarihini ver, olmadı milleti eşek gibi çalıştırır gene yetiştirtiriz" mi? Daha çok sinirlenmeden konuyu değiştiriyorum.

Anadır; sever de iter de- Bir dakika, n'oluyor?

En İyi Aile Oyunu ödülünü Fall Guys aldı, benim gönlümdense Animal Crossing geçiyordu. Aile içi ilişkileriniz yeterince kuvvetli değilse See Saw ya da Jump Club'da bütün aileniz dağılabilir bence. Yine de, şüphesiz yılın en eğlenceli oyunlarından; o nedenle çok üstüne gitmiyorum :p



TLOU 2'nin yardırması TGA'nın da habercisi midir?

Minecraft da aldığı ödülleri gerçekten hak ettiğine inandığım bir diğer oyun. Bugün Minecraft açsanız hâlâ modlayan, oynayan, yardım etmeye hazır bir topluluğu var. Hâlâ oynanabilir olması ve topluluğu birbirini destekleyen şeyler zaten.

En çok şaşırdığım kazanansa Kamala Khan rolüyle En İyi Performans ödülünü kapan Sandra Saad oldu. Açıkçası ben Marvel's Avnegers'ı oynamadım ama Saad'ın performansını övenleri önceden de duymuştum. Gerçekten çok başarılı olduğunu söyleyen incelemeler okudum ama ödülün bir şekilde TLOU2'ye gideceğini düşünmüştüm. Belli ki oylamaya katılanlar TLOU2'deki karakterlerin başarısını oyunculuktan çok hikâyeye yormuşlar. Ayrıca, Marvel's Avengers'ın gittikçe yok olduğunu ve hâlâ kâr edememiş olduğunu düşününce Saad'ın kişisel performansı gerçekten oyunun diğer vasat özelliklerinin arasından parlamış olsa gerek. Bu da ayrı bir başarı.

Peki ya No Man's Sky'ın ödül alması? İlk çıktığında o kadar yerilen, yerin dibine sokulan oyun belini doğrulttu; o ilk reklamlarda vaat edilen halini aldı sanırım artık. Geç de olsa ekmeğini yiyor oyuna emek verenler.

En sevindiğim kazanansa Hades oldu. Benim hâlâ oynamaya fırsatım olmadı ama o kadar çok şey gördüm ki hakkında, sanki oynamışım gibi seviyorum. Hem En İyi Bağımsız Oyun hem de Editörlerin Seçimi ödüllerine



layık görüldü Hades, ki oynayanların ne kadar sevdiğine bakılırsa ikisini de fazlasıyla hak ediyor.

ÖDÜLLER

EN İYİ ANLATI: The Last of Us 2
EN İYİ MULTIPLAYER OYUN: Fall Guys
EN İYİ GÖRÜNTÜ YÖNETİMİ: The Last of Us 2
EN İYİ GENİŞLEME PAKETİ: No Man's Sky: Origins
YILIN MOBİL OYUNU: Lego Builder's Journey
EN İYİ SES DİZAYNI - The Last of Us 2
EN İYİ BAĞIMSIZ OYUN: Hades
EN İYİ DEVAM EDEN OYUN: Minecraft
YILIN STÜDYOSU: Naughty Dog
YILIN ESPOR OYUNU: Call of Duty: Modern Warfare
EN İYİ YENİ YAYINCI: iamBrandon
EN İYİ AİLE OYUNU: Fall Guys
EN İYİ OYUN TOPLULUĞU: Minecraft
EN İYİ PERFORMANS: Sandra Saad (Kamala Khan)
EN İYİ YÜKSELEN OYUN: Innersloth (Among Us)
ÜST DÜZEY KATKI: The Gaming Industry
YILIN PC OYUNU: Death Stranding
EN İYİ OYUN DONANIMI: NVIDIA GeForce RTX 3080
YILIN PLAYSTATION OYUNU: The Last of Us 2
YILIN XBOX OYUNU: Ori and the Will of the Wisps
YILIN NINTENDO OYUNU: Animal Crossing: New Horizons
EN ÇOK BEKLENEN OYUN: God of War: Ragnarok
EDİTÖRLERİN SEÇİMİ: Hades
YILIN OYUNU: The Last of Us 2



KRİSTAL PİKSEL

Herkesin ödülü var da bizim yok mu? 22 Kasım'da Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) ve ODTÜ TEKNOKENT Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi'nin (ATOM) düzenlediği Kristal Piksel Video Oyun Ödülleri, Türkiye'den çıkan yapımlara dağıtıldı.

Proud Dinosaurs'un, bir anne keseli tavşanın yavrularını bulma hikâyesini anlatan Macrotis: A Mother's Journey'i En İyi PC Oyunu dâhil üç ödül kazandı.

Çıktığında dergide de yer verdiğimiz bulmaca türündeki telefon oyunu Sync: Party Hard ise En İyi Yenilikçi Oyun ödülünü kazandı ki gerçekten oynanışı bu ödülü hak ediyordu. Ben incelemiştim, hatırlıyorum hâlâ :)



ÖDÜLLER

EN İYİ MOBİL OYUN: Mech Wars: Multiplayer Robots Battle
EN İYİ PC OYUNU: Macrotis: A Mother's Journey
EN İYİ KONSOL OYUNU: Alpha Invasion
EN İYİ VR UYGULAMASI: 2020: Interactive Art Collection
EN İYİ OYUN TASARIMI: Macrotis: A Mother's Journey
EN İYİ GÖRSEL SANAT: Transient
EN İYİ İŞİTSEL SANAT: Olimdal
EN İYİ YENİLİKÇİ OYUN: Sync: Party Hard
EN İYİ ANLATI: MONS
EN İYİ HYPERCASUAL OYUN: Repair My Car!
YILIN OYUNU: Macrotis: A Mother's Journey
GELECEK VAAT EDEN GELİŞTİRİCİ ÖDÜLÜ: Xenmentia Softworks, Catchy Games
JÜRİ ÖZEL ÖDÜLÜ: Lands of Pharaoh: Episode 1, Truck & Logistics Simulator
TOGED ONUR ÖDÜLÜ: Veysi İşler

Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

Orta Çağ lordlarına ticaret nasıl yapılırmış öğretelim!



İSTE METRE

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

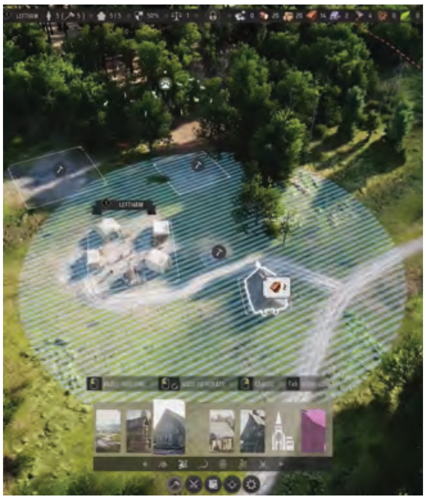
MANOR LORDS

Yok yok Bannerlord değil, onunla bir alakası yok

2020'nin en çok beklenen oyununun Cyberpunk 2077 olduğuna şüphe yok. Siz bu satırları okurken muhtemelen oyun dünyası da kalan son günleri sayıyor ve ortaya çıkan her ufak detayı havada kapıyor olacak. Oysa bu sene beni Cyberpunk 2077'tan çok daha fazla heyecanlandıran, birini erken oynayabilme şansım olsa gözüm kapalı seçeceğim bir oyun vardı: Manor Lords.

Bağımsız bir geliştirici tarafından yaklaşık 4 senedir geliştirilmekte olan Manor Lords, temelde Orta Çağ merkezli bir şehir kurma oyunu ve Manor Lords, en azından yayınlanan görüntülerde gördüğümüz kadarıyla, bu işi bugüne kadar yapılmamış doğallıkta, oldukça kapsamlı şekilde sunacak.

Temelde yapmanız gereken şeyleri biliyorsunuz; iyi işleyen bir üretim sistemiyle hammaddeleri toplayıp işleyecek, köylülerinize iyi şartlar sunacak ve yerleşiminizi büyüteceksiniz. Yerleşiminiz büyüdükçe de bölgenize özel seçeceğiniz çeşitli geliştirmelerle belirli üretimlere odaklanacaksınız. Buraya kadar klasik sistemi takip ettiğini rahatça söyleyebiliriz, bu temelin üstündeyse oldukça güzel mekanikler yer alıyor.



Manor Lords'ta etkileşiminiz kendi yerleşiminizle sınırlı değil. Krallıkta sizinki dışında daha birçok bölge ve sizin gibi birçok feodal lord bulunuyor. Bazıları tarımsal üretime ağırlık verirken bazıları madenleri kontrol edecek, bazı bölgelerdeyse imalat ve ticaret merkezleri kurulacak. Bu bölgeler arasında kurulacak ticaret ticareti işleten tüccarları bölgenize çekebilmeniz, düzgün işleyen bir ekonomi kurmanız için hayati önem taşıyacak.

Tabii bu lordlarla etkileşiminiz basit ticari anlaşmalardan çok daha fazlasını kapsıyor; dostluk antlaşmalarından aşağılamalara, ittifak kurmaktan haraca bağlamaya geniş bir yelpaze sunulmuş, diplomatik seçenekleriniz bu tarz bir oyuna göre fazlasıyla detaylı durumda. Diplomaside elinizin güçlü olması için kiliseyle aranızı iyi tutmanız, toplayacakları vergilere müsaade ederek nüfuzunuzu arttırmanız gerekiyor. Doğrusu ben diplomasi ile kilise arasında kurulan bu bağlantıyı oldukça beğendim, sonuçta dönemin en önemli kurumlarından biriydi. Kralın gözüne girip ara sıra dağıtacağı ödülleri kapmak için de bu nüfuz meselesi önemli.

Peki mektuplaşmaların yetersiz kaldığı, diplomatik çözümlerin tükendiği anlarda ne yapacağız? DÖNER BIÇAKLARIYLA DALA... pardon, askerlerimizi toplayıp 2 medeni toplum gibi kozlarımızı savaş alanında paylaşacağız. Hem de bu tarz oyunların genelinde olduğu gibi 5-10 birim basıp 2 dakika dövüştürerek değil, bayağı bayağı Total War usulü farklı tipteki birliklerimizi dizerek, çeşitli taktikler kullanarak savaşacağız. Zaten oyunun yapımcısı da Total War serisini fazlasıyla sevdiğini ve savaşlar konusunda oradan esinlendiğini sık sık söylüyor.

Oyun için şimdilik net bir çıkış tarihi yok, ilk duyurulduğunda Sonbahar 2020 tarihi verilmiş olsa da maalesef bu ay 2021'e ertelendiği duyuruldu. Yine de bizi çok bekletmeden 2021'in ilk yarısında erken erişime girip beni 2077'den Orta Çağ'a geri döndürecektir diye umuyorum.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Slavic Magic | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021



NEO: THE WORLD ENDS WITH YOU

Square Enix son yıllarda çok damarıma oynuyor vallahi. FF7 Remake'le FF aşkımı tekrar gün yüzüne çıkardılar, şimdi de bir başka çok sevdiğim oyunun, 13 yıl önce çıkan The World Ends with You'nun devamı geliyor! En son Switch'e oyunun genişletilmiş versiyonu çıkmıştı, oradaki yeni sahnelerden bir devam oyunu geleceği zaten belli olmuştu ama işin içinde Tetsuya Nomura olduğundan 10 yıldan önce beklemiyordum, şaşırdım duyuruya.

Hoş devam oyunu dedim ama Nomura'nın dediğine göre NEO, önceki oyunun değil, Nisan'da çıkacak olan anime uyarlamasının devamıymış. Demek animede hikâye biraz değişecek.

Oyun bu kez hem gezip dolaşma kısmıyla hem de savaşlarıyla tamamen üç boyutlu ve üç boyuta geçerken oyunun ruhunu, kendine has atmosferini korumayı çok iyi başarmışlar. Aynı şey o efsane müzikler için de geçerli.

Başkarakterimiz de yancıları da farklı bu kez, Neku'yu falan göremedik henüz eğer oyunda varsa. İlk oyunda Reaper olarak karşımıza dikilen Minamimoto'nun bu kez oyuncu olması da enteresan bir detay.

Fragmanda bir tek fps düşüşleri göz acıtıyor ama Square Enix pek performans sorunlu oyun çıkarmaz, oyun çıkana kadar hallederler diye düşünüyorum.

Oyun bu kez Switch'in yanı sıra PS4'e de çıkacak. Dolayısıyla dokunmatik ekransız da oynanabilmesi gerekecek. Bu da savaşlarda sanki daha az yetenek kullanabiliyormuşuz gibi bir sonuç doğurabilir, ekranda sadece 4 pin vardı videoda. Böyle abuk bir sebepten oyunun derinliği zarar görmez umarım.

■ ÖMER

TÜR: JRYO | **YAPIM/DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Yaz 2021

RIDERS REBUPLIC

Ya ben bu oyunun tanıtımını görene kadar zürafa kostümü giyerek bisiklete binmek istediğimi bilmiyordum... Son dönemde çıkan oyunlarda o kadar çok absürt kıyafetli herif gördük ki oyunlar iyice karnaval havasına döndü. Ha şikayetçi miyim? Asla. Aksine ciddiyetten uzak oyunlarda böyle şeyler görmek beni keyiflendiriyor.

Videosunu izlediğimden beri "çıksa da şu üşengeç halimle koltuğumdan kalkmadan iki adrenalin yaşasam" diyorum. Zaten uçmalı kaçmalı şeylere az biraz zaafım olduğu doğru. Uçurumdan falan atlayasım var. İpsiz... Neyse efem, ekstrem sporlara ilgim var, cesaretim yok diyorsanız tam aradığınız fırsat. Tanıtımı izleme fırsatı bulabilirseniz eğer, farklı arazilerde birbirinden farklı ekstrem sporları deneyimleyebileceğimizi göreceksiniz. Sırf karada da değil, havada da bir mücadele söz konusu. Uçurumdan atlayabiliyoruz mesela. Tabii ipli...

Oyunun multiplayer özelliği de 50 oyuncuya kadar çıkabilmesiyle kıran kırana bir mücadeleyi bize garantileyecek gibi.

■ AYGEN



TÜR: Spor | **YAPIM / DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Şubat 2021

LİNÇ DOSYASI

HAZIRLAYAN **OGZ EKİBİ** İLLÜSTRASYON **MARELLA MOON**



Yazarlarımıza "oyunlara dair, linç edilmenize neden olacak bir fikrinizi söyleyin" dedik, sonuç olarak dosya konusunun mailleşmelerinde birbirimizi biraz linç etmiş olabiliriz (Kimdi o açık dünya oyunlarında 100 saat kıl tüy peşinde koşmaya laf eden?! Belki seviyoruz Allah Allah! Biri de Naughty Dog oyunlarına laf söylemiş. Tövbe tövbe...).

Yasal olmayan uyarı: Bu sayfalardakiler yazarların kendi fikirleridir, Oyungezer işine gelmeyen şeyleri reddetme hakkını iç cebinde saklı tutar. Gidin yazarın kendisine mail atarak küfredin yani küfredecekseniz :)

OYUNLAR YARATICILIĞI ÖLDÜRÜYOR!

Zamanında babamın şuna benzer bir lafı vardı; "bir ülkenin sanatı ne kadar güçlüyse daha az gelişmiş ülkelerin çocuklarını etkilemesi ve yaratıcılıklarını köreltmesi o kadar mümkündür". Ne alaka diyebilirsiniz tabii ki ama şöyle düşünün; diyelim ki Star Wars izleyip etkilendiniz ve oradan esinlendiğiniz uzay gemilerini, yaratıkları vs. çiziyorsunuz. Tamam güzel, bunda bir sorun yok. Sonuçta herkes bir yerlerden esinlenir. Ama uzun vadede ne kadar çok Hollywood filmine maruz kalırsanız kendinize ait hayal gücü ürünleriniz de o denli körelecek, unutulacaktır.

Ben kendi hayatımda bunu birebir yaşadığım dönemlerde oyunları ya azalttım ya da komple bıraktım çünkü ne bir şey çizesim ne de yazasım geliyordu. Ne zaman ki başkalarının hayal güçleriyle kurdukları dünyalardan çıkabildim, kendiminki devreye girdi ve yeniden üretebildim. Böyle anlatınca çok kişisel görünmüş olabilir arkadaşlar fakat kendi hayatınıza baktığınızda maalesef bu zevkin sizin hayal gücünüzden çok şey götürdüğünü veya en azından aklınızdakileri gerçekleştirmeye mâni olduğunu göreceksiniz. ■ **EREN E.**

Oyunlar önümüze içinde gezip tozabildiğimiz inanılmaz dünyalar sunuyorlar günümüzde ve bunları oynadıkça etkilenme seviyemiz de katlanıyor ve "nasılsa birisi daha iyisini yapmış" diye içten içe düşünerek kendi zihin kapılarımızı, özgün fikirlerimizi mühürleyip kapatıyoruz zamanla. Yani başlangıçta pozitif şekilde etkilensek ve bir şeyler ortaya koysak da uzun vadede oyunların hem zamansal hem yaratıcılık anlamında bizden götürdükleri çok daha fazla.



HACK N' SLASH OLMASA DA OLUR...



Hack and slash kadar içi boş, sıkıcı ve anlamsız bir oyun türü yok. Yürümek için klik, klik, klik. Düşmana saldırmak için klik, klik, klik. Ganimetleri toplamak için klik, klik, klik. Sandık açıyor, resmen "aynı kılıcın laciverti" çıktı diye seviniyorsun. Oyun boyunca monoton bir şekilde ekrana hızlı hızlı tıklamaktan başka hiçbir şey yapmıyorsun resmen. Bu, adına Diablo denen şişirilmiş balonda da aynı, Torchlight ve Grim Dawn gibi taklitlerinde de... Ha hack and slash oynamışım ha idle clicker. Klik, klik, klik... ■ **M. İHSAN**

TÜM LOOTER'LAR ZAMAN, EMEK VE PARA İSRAFIDIR

Bunu söylediğim için kesin dayak yiyeceğim ama kendi çok sevdiğim seri Monster Hunter da dâhil olmak üzere tüm looter'ların, yani sadece loot üzerine kurulu sonu olmayan oyunların ekseriyeti zaman, emek ve para kaybıdır arkadaşlar. Gerçek bu. Bize kattıkları hiçbir şey, elde ettiğimiz hiçbir değer yok maalesef bu tür oyunlardan.

"Eğleniyoruz lan, sana ne!" diyebilirsiniz. Doğru, ben de eğleniyorum gayet ve yüzlerce saati de acımadan gömüyorum. Zaten size "işte oraya gömdüğünüz saatleri başka yere harcasanız atomu bile parçalarsınız" gibi beylik bir laf da edecek değilim. Ama şu gerçeği de görüyorum ki örneğin Destiny'deki başarımlarımız, elde ettiğimiz eşyalar, zırhlar, hatta eğlencemiz bile bir yalandan ibaret. Ya bir şeylerden kaçıyoruz, ya sadece kafa dağıtıyoruz, ya da yalnızca uyuşturup hissizleştiriyoruz beynimizi ki yaşamaya devam edelim. Ama aşırıya kaçmak da bir o kadar sakat bir durum.

O aldığınız kostümler, kazanmak için saatlerce grind yaptığınız silahlar oyunun sunucuları kapandığı anda çöp olacaklar ve sizin saatleriniz de geri dönülmez biçimde uçmuş olacak. Bir yerlerde uçuşan 1'ler ve 0'lar ordusunun hayatımızı bu denli ele geçirebilmesi tabii ki kendi zaaflarımızdan sebep, beyin de gerçek çaba sarf etmeye ve yorulmayı gerektiren işlere girişmeye gayet isteksiz olduğundan bu türdeki oyunların batağına düşmemiz maalesef çok kolay işte. Tersini denediğinizde yani gerçek hayatta başarımlar elde ettiğinizde yaşayacağınız tatmin hissinin daha güçlü olduğunu da belirteyim. Hiç oynamayın demem asla ama bu kadar oynadığımıza değer mi diye bir ufak düşünmeye davet ederim naçizane son olarak. ■ **EREN E.**



THE WİCTHER 3 GEREĞİNDEN FAZLA ŞİŞİRİLMİŞTİR!

Yurttaşlar, Romalılar! Boynuma ipi geçirmeden önce izin verin 2 cümle edeyim. Tamam muhteşem bir hikâyesi, lore'u, rol yapma mekanikleri var ama gelin kabul edelim; oynanış konusunda "en iyi" olmaktan uzak çok özelliği vardı The Witcher 3'ün. Bazı yönleri çok iyiydi diye oyun boyunca içine kazık kaçmış gibi hareket eden Geralt'ı, sadece dodge yapıp saldırarak herkesi öldürebileceğiniz dövüş sistemini eleştirmeye hakkımız yok mu bizim? Oyunu ben de severek oynadım ama The Witcher 3 hakkında kötü bir şey dediğimiz anda etraftaki herkes sohbeti bırakıp bize dönüyor, müzik kesilip barmen tezgâhın altındaki pompalı tüfeğe uzanıyorsa ortada gereğinden fazla abartı olduğunu da kabul etmek gerek. ■ MUTLU

BETHESDA MORROWIND'DEN BERİ AYNI OYUNU YAPIYOR

Bu lafımla şimdiden çarmıha gerilmeye hazırım fakat taa Morrowind'den beri Bethesda'nın küçük eklemeler ve büyük eksiltmeler haricinde aynı oyunları yapıp durduğunu düşünmekteyim.

Bir kere ısrarla yenilemedikleri çamur gibi grafiklere ve yüzlerce bug'a sahip oyun motorları var elde. Özellikle Fallout 76'da infilak eden bu motor her ne kadar detaylı açık dünyalar için güzel bir altyapı sunsa da artık miladını doldurdu. Takke düştü kel göründü.

İkincil olarak oyunların yapıları yine "bir hikâyeye başla ama tam da dalma içine bak çok güzel dünya yaptık, sen orada az gez dolaş, biz sana arada bir hikâye olduğunu hatırlatırız" minvalinde gelişmekte hep. Bu seveni için kötü bir şey olmasa da beni fena baymış durumda.

Ayrıca Fallout 3'te başladıkları diyalog ve seçim kıtlığını en son Fallout 76'da NPC'leri komple yok ederek taçlandırdıklarını da unutmayalım. Berbat arayüzler, yamuk yumuk estetik yoksunu karakter grafikleri, modlarla düzeltilmesine artık yapımcıların bile alıştığı hatalar da bir Bethesda geleneğine dönüşmüş durumda.

Ben bunu yıllardır savunup linç yemiş biri olarak nihayet Fallout 76'da insanların da duruma uyanmasına seviniyorum, "kardeşim aynı oyun bunlar hep sağı solu değişse de" dediğimde "yok yahu" diyenleri göremiyorum artık pek ortamlarda. Ama Starfield ve TES 6'da mecbur değiştirecekler bazı şeyleri foyaları meydana çıktığı için. Çünkü papaz bile her gün aynı pilavdan bıkar sonunda. ■ EREN E.



HİÇBİR KARAKTER ONU TASARLAYANDAN ÜSTÜN DEĞİLDİR

Bir serinin, karakterin hayranı olmak, hayali bir karaktere gerçek hayatta tanıdığımız insanlardan daha çok bağlanmak hepimizin hayatının bir döneminde yapmış olabileceği bir şey. Hepimizin favorileri var. Ama hayran olmak, özdeşleştirmek, sevmek, tutkuyla bağlanmak her ne kadar güzel olsa da o karakterlerin kimsenin hayallerine cevap vermek zorunda olmadığını çok çabuk unutuyor insanlar. En azından yaratıcısı hariç kimsenin hayallerine uymak zorunda olmadığını.

Arkasından ağladığın, güldüğün, hayal kurduğun bir karakterin başına gelenleri sevmediğin için ölüm tehditleri yazmaya başlıyorsan orada bir durmak lazım. Dünyaya o karakteri kazandıran yazarların, çizerlerin, yapımcıların hayal gücüne güvenmek zorunda değilsin ama ona uymak zorundasın. Sana o ihanet duygusunu yaşatan senaryoyu da onlar yazdı farkındaysan. Sen o karakteri sadece gördün ve sevdin, o ise sevdiğin her şeyi en küçük ayrıntısına kadar tasarladı. O yarattı karakteri. Şunu nasıl unutabiliyoruz aklım almıyor: O isterse ölür, o isterse yaşar. Kişisel fikirlerimizin olması güzel ama o fikirlerin çoğu zaman bizden başkasına hiçbir şey ifade etmeyeceği gerçeğini daha çok kabullenmemiz gerek. ■ TARIK

BAŞLATMAYIN GAMEPAD'İNİZE

Ortamların katı PC sevdalısı olarak Gamepad denen şeyden çok uzun zamandır nefret ediyorum ve nedense, bu nefretimin sebebi Gamepad ile oyun oynayamamak sanılıyor etrafımdakiler tarafından. Halbuki benim geçmişimde çok karanlık bir dönem var; annemlerin aşırı eskiyip hiçbir yeni oyunu kaldırmamaya başlayan bilgisayarımı yenilemeyi reddettiği ve benim el mahkûm Playstation salonlarında ömür çürüttüğüm lise yılları… Yüzlerce saat multiplayer CoD: Black Ops oynadığım, salon müdavimlerini Mortal Kombat 9'da kombo manyağı yaptığım, arada Uncharted ve GoW gibi PS klasiklerini de elden geçirdiğim zamanlar. Gamepad'le oyun oynamamış değilim yani anlayacağınız. Üniversitede bir arkadaşım vardı mesela, ben kol yerdikçe adam gelip "abi alışınca vallahi billahi rahat oynuyorsun" der, beni sinir ederdi. Alışmışım alışacağım kadar zaten. "Oynanamaz" demiyorum ama nihayetinde kurallar öyle gerektiriyorsa ve alışırsan topuklu ayakkabıyla maraton da koşarsın, Gamepad ile FPS-TPS oynamak bundan farklı değil. BU BİİİİR.

Nişan kısmını geçersek, tuş sayıları yıllardır bana çok yetersiz geliyor arkadaşlar. Mesela oyunlardaki kontrol şemalarına bir bakın. "Çarpı tuşunu hafifçe okşarken sol ve sağ tetikleri gıdıkla, akabinde Kare'ye basılı tut" tarzı kontrol şemaları göreceksiniz. NEDEN? ÇÜNKÜ TUTTURMUŞLAR YILLARDIR BİR KARE, ÜÇGEN, YUVARLAK, ÇARPI. Y, X, A, B! STATÜKODA DEĞİŞİM SIFIR.

Ya kardeşim beşinci PS, dördüncü Xbox geldi. "Tetikler şöyle sertleşiyor, titreşimi başka amaçlar için de kullanabiliyorsunuz" diye reklam yapacağınıza kafa kafaya verip şu meretlere 2-3 yeni tuş eklesenize? Mesela omuz tuşları ile tetik tuşları arasında birer tane daha tuş sıkıştırsanıza? Millet RDR2'nin kontrollerine laf ettikçe bana afakanlar basıyordu beni bir dönem. Neymiş, adamla konuşmaya çalışırken üzerine atlayıp yere yatırıyormuş yanlışlıkla. Aynı yorumu bin yerde gördüm, bir tane akıllı da "Rockstar'ın günahını almayalım, oyunda spesifik çok fazla komut var, kontrol cihazındaki tuşların sayısı yeterli gelmiyor" dememiş, halbuki olan tam olarak bu.

En çok sinir olduğum nokta da ne biliyor musunuz? Ekstra kısayollar. Mesela PC'de klavye ve fare ile Nioh oynuyorum. Konsolda eşya kullanma kısayolları olarak yön tuşları belirlenmiş ama 4+4 şeklinde 2 set kısayol atayabiliyorsunuz, beşinci bir tuşla da bunlar arasında geçiş yapıyorsunuz. PC kontrolleri de aynı şekilde ve kısayollar 1,2,3,4 olarak atanmış. Ya kardeşim. Bak. Benim 1'den 9'a ve sonra 0'a kadar giden tuşlarım var bir dolu. 3 satır kod yazıp oyun kolunun handikapını bana da yaşatmasan güzel olmaz mı? Çok mu zor ulan? Çok mu zor? Gamepad üzerinde 15-16 tuş varsa, yapımcı gidiyor klavye ve farede de totalde o kadar tuş kullanıyor. Ha bu esasen geliştiricinin suçu, nihayetinde yapan yapıyor ve Sony kalkıp "aman da PC'de oynayanlar sıkıntı çekmesin" diye tuş ekleyecek değil. Öte yandan bana sorarsanız oyunların kontrol anlamında gelişmesi için kontrol cihazlarında havalı titreşim vesaire özelliklerin yanında bir şeyler eklenmesi gerekiyor artık. Yeminle sıkıldım. BU İKİİİİ.

Ha bu arada Gamepad'i sevmememin bir sebebi daha var. Parmak kullanımı. İşaret parmağı ile orta parmağı L1/R1 ve L2/R2 tuşları harici hiçbir şeye kullanamadığınızı düşününce gamepad denen şeyde bütün işi başparmak yapıyor arkadaşlar. Klavye kontrolleri için özelleştirme seçenekleri barındıran PC oyunlarında, o işleri birden fazla parmağa paylaştırmak ve daha senkronize oyun oynamak mümkün. Bu bağlamda "Gamepad'e oynanan herhangi bir oyun, klavye & fare ikilisiyle daha kötü değil, muhtemelen daha iyi oynanır, BU DA ÜÜÜÜÜÇÇÇ" diyor ve huzurlarınızdan çekiliyorum.

Not: Street Fighter'daki tam çevirmeli Zangief hareketleri hariç. Onları klavyede yapamıyorum, yalan olmasın. **ONUR**

TÜRKÇESİ YOK DİYE BİR OYUNU OYNAMAMAK ÇOK SAÇMA

Bir gün boğaza nazır yalımda oturuyorum, bir elimde puro ötekinde kanyak, uşağıma döndüm dedim ki "ya fakirler niye fakir, para kazansalar sorun çözülecek; evsizler niye evsiz, ev alsalar sorun çözülecek". Sonra uyandım.

"Türkçesi olmayan oyunu oynamak istiyorsanız İngilizce öğrenin" diyecek halim yok. Türkçe oyun oynamayı da gayet severim, Total War'umu İngilizceye çevirsem afallarım şu an mesela. Ama ne şimdi, ne 13 yaşındayken, hiçbir oyunu Türkçesi yok diye oynamamazlık etmedim (Türkçe oyun diye bir şeyin olmamasının da azıcık katkısı olmuş olabilir). Ve benim İngilizcem o Heroes'ları, FF'leri, KOTOR'ları falan oynaya oynaya gelişti zaten. Belki 13-14 yaşında Heroes'un hikâyesini çok çok az anlıyordum ama ufak ufak işledi işte kafaya.

İnsanın kendisini dünyadaki tek bir dildeki şeylerle sınırlamasının ne kadar yanlış olduğunu uzun uzun anlatmayayım. Evet Türkçe tercih edebilirsiniz, evet hatta oyunda Türkçe yok diye şikâyet de edebilirsiniz ama ilginizi çeken bir oyunu Türkçe değil diye oynamak da kendinize zarar yahu! **ÖMER**

FIFA OYNAYAN SALAKTIR, ENAYİDİR!

Tabii ki ben de bu salak ve enayi listesine dâhilim, onu belirtmiş olayım. Hatta şu ana kadar çıkmış her FIFA'yı oynadığımı da düşünürsek zirvede yer alıyorum bile diyebiliriz.

FIFA serisi nadiren oyuna farklı tat katan değişiklikler içeriyor ve aslında her sene bir önceki oyunun lacivertiyle karşımıza çıkıyor. Her sene kadro güncellemesi ve bir iki minik değişiklik için FIFA'ya öküz gibi paralar bayılmaya gerek yok yani. Belki her 2-3 senede bir alırsanız o zaman oyun farklı hissettirebilir. Neticede bir sürü küçük değişiklik üst üste bineceği için sanki yeni bir oyun oynuyor gibi hissediyorsunuz. Oyunun arayüzü bile 5-6 senedir aynı, sadece renkleri değiştiriliyor yahu.

Oynanış deseniz futbolla pek alakası yok. Zaten her şeyi "destekli" oynuyoruz. Oyunun rekabetçi ortamı bile komple şut desteği, pas desteği, orta desteği vb. içeriyor. Hele her sene yenilenen o FUT modu için harcanan paralar yok mu? Paketlerden düzgün oyuncu çıkma ihtimali düşük, zaten paketler de işe yaramaz şeylerle dolu hep.

Zaten FIFA keyifle oynanan bir oyun değil, sadece bir bağımlılık. ■ YASİN

PARADOX'UN DLC POLİTİKASI ÇOK GÜZEL ÇOK DA İYİ TAMAM MI!



Neymiş efendim, 30 tane DLC'si varmış da, 400 lira da onlara harcamak lazımmış, böyle DLC politikası mı olurmuş. Adamlar oyunu çıkardıktan 5 sene sonra hâlâ aynı oyun üzerinde çalışıp kapsamlı içerikler, yeni mekanikler ekliyorlar; kimse de bu değirmenin suyu nasıl dönecek diye sormuyor. Ki zaten çıkış sürümünü bugün oynasanız temel mekaniklerde en fazla 3-4 DLC'nin eksikliğini fark edersiniz; gerisi sizin ilginize zevkinize kalmış. ■ MUTLU

FIFA'DA MOMENTUM YOK

Valla şu yazdıklarım arasında hangisinden daha sert linç yerim diye merak ediyorum. FIFA ve özellikle FUT oynayanlara momentum olmadığını anlatmaktan zoru yok çünkü. Şimdi hemen bir iki kişi "kanıtlandı be, dosyaları ortaya çıktı be!111" diyecek, ama hayır. FUT Squad Battles modu için olan senaryoları (Squad Battles yapay zekâya karşı oynadığımız bir mod) rekabetçi ortamda da var sanıp gaza gelen bir kitlenin sesiydi o.

Ha, FIFA maçlara karışmıyor mu? Deliler gibi karışıyor, sadece sandığınız gibi değil. Öncelikle FIFA rezalet bir oyun, aşırı derecede programlanmış bir oyun ve neredeyse her şeyi otomatik. Bu sebeple oyunun hataları bitmek bilmiyor. Asıl mevzuysa FIFA'nın skora ve dakikaya göre oyuncuların karakterlerini değiştirmesi ve daha fazla kitleye ulaşabilmek adına kötü oyuncuyu da maçta tutma çabası.

Örnek vermek gerekirse 2-0 geriye düşen takım başka bir şansı da olmadığı için daha agresif oynamaya başlıyor. Çünkü gerçek futbolda da tek eşleşmeli bir müsabakada 2-0 geriye düşen takım kaybedecek bir şeyi de olmadığı için ekstra bir efor ortaya koyuyor. Siz de maçı domine ederken değişen rakip oyuncu dinamiğine ayak uyduramazsanız patır patır goller yemeye başlıyorsunuz. Pasınız yanlış yere gidiyor, şutunuz dağa taşa gidiyor. Bunun gibi skoruna ve maçın dakikasına göre gerçekleşen bir sürü senaryo var. İyi oyuncular bunları fark ederek ellerinden geldiğince karşılamaya çalışıyorlar ve genelde de başarıyorlar.

Yani aslında gerçekleşen şey organik sayılabilecek bir durum, futbolcular skora ve süreye göre reaksiyon gösteriyor. Ha, bu da keşke olmasa, ama lanet olsun ki EA Sports iyi oyuncuyla kötü oyuncu arasındaki farkın açılmasını istemiyor. Hoş, FIFA'da her şeyi destekli oynayıp ondan sonra iyi oynuyorum diye övünmek de komik. Oldu olacak nişancı oyunlarında da aim desteğiyle takılalım. ■ YASİN





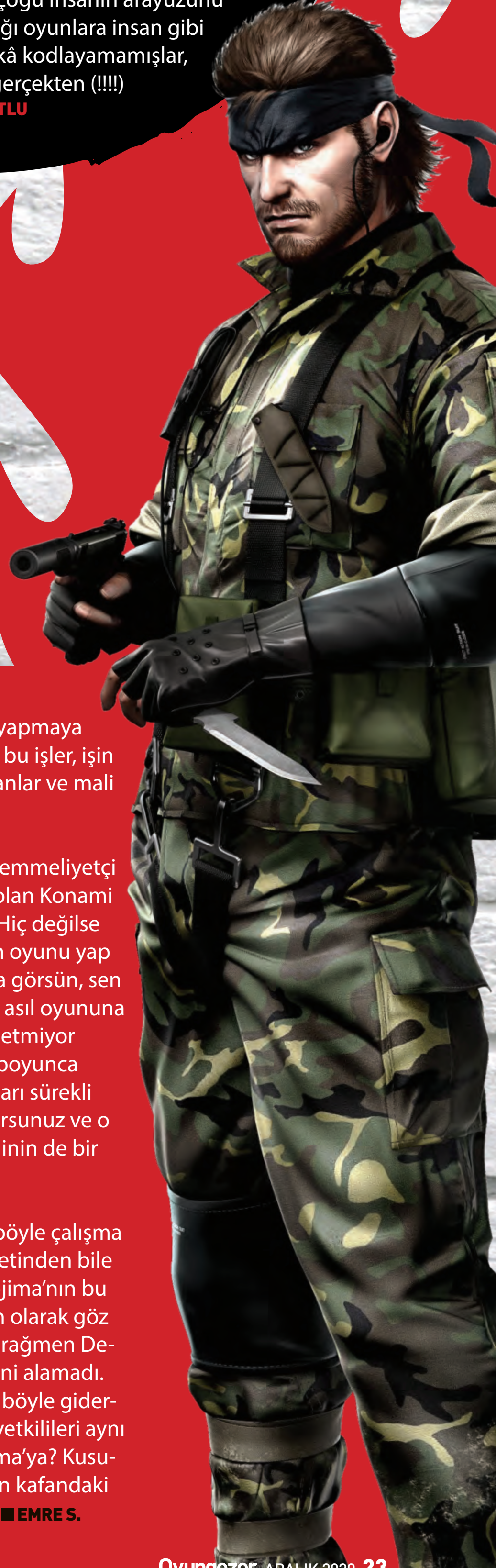
STRATEJİ OYUNLARININ YAPAY ZEKALARINI ELEŞTİRMEK ŞOVMENLİKTİR!

Üstünde 5. Ordu Cephaneliği'ni taşıyan ana karaktere gözü kapalı saldıran askerler çok zeki, biz roketatarla şehri birbirine katmışken tabancayla bizi kovalayan polisler çok zeki, 2 dakika önce konuştuğu nöbet arkadaşı ortadan kaybolunca arayıp sormayan bekçiler çok zeki; ama strateji oyunlarının yapay zekâsı sorunlu! Vay be, yazıklar olsun strateji yapımcılarına; diğer türler bu konuları seneler önce çözmüşken çoğu insanın arayüzünü görünce korkup kapattığı oyunlara insan gibi düşünen bir yapay zekâ kodlayamamışlar, büyük rezalet gerçekten (!!!!) ■ MUTLU

~~BAŞARIMLAR~~ GEREKSİZDİR

Başarımlarla bir sevgi-nefret ilişkim var. Bir yandan ciddiyetsiz, komikli başarımları çok seviyorum. Yani illa ki almak için değil, böyle bir konsept olmasını seviyorum. Ama bir yandan da başarımları acayip gereksiz buluyorum. Neymiş efendim şu dağın atlanabilir yamacından düşerken, havada zaman yavaşlatma özelliğiniz açıp üç saniyede beş düşman vurunca bunu el âleme reklam edebiliyormuşuz. Tam olarak neyin reklamı bu? "Ben koca bir işsizim, evet, oturdum bununla uğraştım" demek için mi yani?

Hayır, kullanılabilir bir şey olsa, bir geri dönüşü olsa tamam, kabul. Ama başarım peşinde koşmanın ne manası var ben katiyen çözemiyorum. Yahu adamlar başarım yok diye launcher taşladı ya!! Yetmiş bin bilmem ne taşı topladın! Yüz kere zıpladın! Sekiz milyar kere öldün!! BRAVOOOO!!! ■ GÜLHİS



KOJIMA - KONAMI KAVGASINDA KONAMI HAKLIYDI

Baştan belirteyim, büyük bir Hideo Kojima hayranıyım. Üstelik sadece MGS serisini değil, Snatcher ve Policenauts gibi diğer oyunlarını da zevkle oynadım. Fakat bu sefer ne yazık ki Kojima üstat haksız.

Kojima reisin şunu anlaması gerekiyor: Büyük şirketler parayla yönetilir, acı ama gerçek. Sen firmaya yeni bir MGS yapacağım diyorsun, onlar da sektörü fark etmeksizin bütün büyük şirketler gibi bunu bir yatırım olarak görüp sana bir bütçe ve süre tanımlıyor. Bütün yatırımlarını bu projeden gelecek kazanca göre hesaplıyor (bir oyunla koca stüdyolar nasıl kapanıyor sanıyorsunuz). Ve yatırımının geri dönmesini beklemeye başlıyor.

Fakat Kojima ne yapıyor, sürekli olarak verilen süreyi uzatıyor, sonu gelmeyen ekstra harcamalar yapıyor. Serinin bestecisi Rika Muranaka bile Kojima'nın oyun için yapılan çoğu besteyi beğenmeyip çöpe attırdığını, her yeni parça için de ekstra ücretler ödendiğini söylemişti. Tamam, adam belki gerçekten en iyisini yapmaya çalışıyor ama su yakmıyor bu işler, işin bir de mali gerçeği var. Planlar ve mali tablolar altüst oluyor.

Kojima'nın bu aşırı mükemmeliyetçi çalışma prensibine aşina olan Konami yeni bir öneriyle geliyor: "Hiç değilse her sene bir tane MGS yan oyunu yap bari de cebimiz azıcık para görsün, sen de buradan gelen parayla asıl oyununa devam et." Bunu da kabul etmiyor Kojima. Düşünün, 4 sene boyunca para kazanmadan masrafları sürekli artan bir işe para gömüyorsunuz ve o işin bitince para getireceğinin de bir garantisi yok.

Kusura bakmayın ama böyle çalışma prensibiyle babanızın şirketinden bile kovulursunuz. Sony de Kojima'nın bu çalışma prensibine yatırım olarak göz yumdu ve dünya masrafa rağmen Death Stranding'den istediğini alamadı. Olur da birkaç proje daha böyle giderse görelim bakalım Sony yetkilileri aynı aşkla bakabiliyor mu Kojima'ya? Kusura bakma ama sektör senin kafandaki kadar romantik değil reis. ■ EMRE S.

FF13, FF12'Yİ DÖVER

FF12 hem oyuncuların hem eleştirmenlerin en çok saygı beslediği FF'lerden. FF13'se en yerin dibine sokulanlardan. İkisini de pek sevmiyorum ama "hangisi?" derseniz ben FF13 derim yine (ha FF13'ün devam oyunlarını karıştırmayalım, onlar FF12'yi zaaaaaaten döver).

6-10 arası FF'lerin hayanı olarak deli gibi bekliyordum FF12'yi, her bilgi kırıntısına "aaaabiii FF12 geliyoooor" modunda yaklaşıyordum. Sevmedim kısacası. Karakterleri de hikâyesi de bir şeye benzemiyordu, oynanışı sıkıcı ötesiydi. FF13 koridor oyunu diye eleştirildi, FF12 açık dünyamsıydı da bu açık dünyayı iyi mi kullanmıştı sanki? En azından FF13'ün savaş sistemi daha taktikseldi, hikâyesi ve karakterler hiç iyi anlatılamamışsa da o anlatılamamış hikâye ve karakterler özlerinde başarılılardı, ki devam oyunlarında asıl karakterlerini buldular.

FF12'nin neden bu kadar el üstünde tutulduğu benim için hayattaki en büyük gizemlerdendir. Belki önceki oyunların gazıyla kendini iyi oyunmuş gibi yutturdu arada. Belki yenilikçi ama iyi çalışmayan sistemleriyle tavladı. Bilemiyorum. Ruhsuzdu. Tek bir sahnesi bile aklımda kalmadı (ki daha 2 yıl önce mi ne oynadım yenilenmiş versiyonunu). **ÖMER**



X TÜRÜ ÖLMEDİ!



Sağdaki eski oyun - yeni oyun muhabbetiyle paralel aslında. "Macera türü öldü!" Hadi canım! E bütün o Kentucky Route Zero'lar, Telltale oyunları, Obra Dinn'ler, The Stanley Parable'lar, The Witness'lar, Awoved'lar yok o zaman? "cRPG öldü!" E Pillars? Original Sin? Wasteland? Disco Elysium?

Bütün türler yaşıyor, gayet de güzel yaşıyor. Kimi türler eskisi kadar popüler, göz önünde değil evet ama diğer yandan eskisine oranla sayıca çok daha fazla oyun çıkıyor ve o öldü denilen türlerde de oyun yapan binlerce insan var. Bakmasını biliniz efenim, bakmasını biliniz. **ÖMER**

BATTLE ROYALE'LER KAPATILSIN!

Kabul ediyorum, ilk 3 saat ben de destekledim :) Ama artık yeter, bıçak kemiğe dayandı. Kafamı nereye çevirsem bir battle royale. Bu işin sonu nereye varacak diye bekleyip duruyorum ama bir yere vardığı yok, her geçen gün listeye yenileri ekleniyor. "Peki ne zararı var, herkes istediği oyunu oynar, BR sevmiyorsan oynamazsın olur biter, ne diye arıza çıkarıyorsun" dediğinizi duyar gibiyim. Hemen açıklayayım.

BR türü geliştiriciler için "kolay ve garantili yol" gibi görünmeye başlandıkça ortalığı birbirinin kopyası oyunlar istila etmeye başladı. Gittikçe daha çok yatırımcı, riskli olarak gördüğü diğer oyunlardansa "milyonlar, hatta milyarlar kazandıran tür battle royale" için yatırım yapmayı tercih eder hale geldi. Haliyle bu süreç her geçen gün yaratıcı oyunların yolunu daha dikenli, daha zorlu bir hale getiriyor.

Meselenin diğer bir yanı, alıştığımız bazı büyük stüdyoların da artık bu yola tevessül etmesi ve sevilen serilerini bir şekilde BR ile buluşturmaya çalışmaları (örneğin CoD). Bunun ne gibi bir sakıncası var derseniz, oyunun diğer kısımları için harcanabilecek kaynakların BR için kullanılması, oyunun diğer kısımlarına gösterilen özenin azalması vs. gibi pek çok gerekçe sıralayabilirim sizlere. Hatta bir süre sonra bu BR modu, diğer bölümleri tamamen dışlayıp bağımsızlığını ilan ediyor. Bir sonraki adımda artık senaryo modlarına da diğer çok oyunculu kısımlara da elveda diyebiliriz.

Son olarak bir de oyun dünyasına dışarıdan bakışla ilgili bir soruna değineyim. BR oyunlarının oyun içi satın alımlar konusunda sergilediği performans da yadsınamaz. Ortada dönen para bu kadar yüksek olunca, tartışmalar da beraberinde geliyor. "Oyunlar ve kumar" tartışmasını alevlendiren yapımlar arasında pek çok BR oyunu olduğunu görüyoruz. Getirilen eleştirilerin tamamı haklı diyemem ama ortada bir sorun olduğunu da kabul etmek durumundayım.

Daha bunlar gibi pek çok madde sıralarım da ne gereği var şimdi. Sonuçta ben ne dersem diyeyim durum değişmeyecek, bir sonraki çılgınlığa kadar "BR rulez!" **ENGİN**

ESKİ OYUNLAR DA GÜZEL YENİLERİ DE GÜZEL

"Eski oyunlar ne güzeldi, yeniler hep rererö" şeklinde laflarla karşılaşınca bana bir haller oluyor arkadaşlar. Hani çok uzatmak istemiyorum, şu sadece 2020'nin en yüksek notlu oyunları listesine bir göz gezdirmenizi rica edeyim: tinyurl.com/ogz-158-meta Yani bu oyunlar mı rererö? 90'ların veya 2000'lerin hangi yılında bu kadar çok sayıda bu kadar mükemmel oyun çıkmış birader?! Eğer eski oyunları sevip sayıyor, yeni oyunlara laf atıyorsan sevgili dostum, dönüp kendine bakman gerekir. Belki eski oyunları o kadar sevmendeki asıl sebep aslında o oyunların kendisi değil, senin o eski güzel günlerine duyduğun özlemdir.

Ha yanlış anlamayın tabii, eski oyunları muhtemelen günümüz oyuncularının %90'ından daha çok seviyorumdur. Candır o oyunlar. Ama bugünküler de candır, o tek dediğim. ■ **ÖMER**



ROCKSTAR'IN HER OYUNUNUN HİKAYESİ TEMELİNDE AYNI

Linçinize başlamadan önce şunu aradan çıkaralım: Rockstar oyunlarının hikâyeleri kötü demiyorum kesinlikle. Çok güzel yazıyorlar senaryoyu ve karakterlerini, yıllar geçtikçe de kalite yükseliyor. Ama lanet olsun ki adamlar her seferinde aynı tema üstünden gidiyor ve artık Rockstar'ın bu tahmin edilebilirliğinden bıktım ya!

Neyden mi bahsediyorum? Şöyle bir iki oyun ve karakter adı bırakayım sizlere: GTA Vice City - Tommy ve Lance, GTA San Andreas - CJ ve Big Smoke, Bully - Jimmy ve Gary, Red Dead Redemption 2 - Arthur ve Dutch.

Hepsini oynadığınızı farz ediyorum, oynamadıysanız da burada okumayı bırakmanızı istiyorum çünkü bu karakterlerin hepsinin ortak noktasını fark etmediyseniz söyleyeceğim: Ortada hep bir ihanet etme ve intikam alma var yahu! Bıktım kardeşim! Hep biri ihanet ediyor, hep birinden intikam alıyoruz. Nedir bu ihanet ve intikam aşkı Houser kardeşlerin anlamadım gitti yıllardır cidden. Bir haz mı alıyorlar bundan? Başka türlü bir senaryo şekillendiremiyorlar mı? İlla bu iki elementin üstüne mi kurulması lazım Rockstar oyunlarının?

Bir açıklama bulamadım uzun bir süre buna, rahatsız etti beni ya bayağı bir süre. Artık her Rockstar oyununda "Bakalım bu sefer kim ihanet edecek?" diye düşünüyordum. Ama biraz daha düşününce de aslında bunun oyuncuları oyuna dâhil etme ve hikâyeye, karakterlere kendilerini kaptırmalarını sağlamanın en iyi yolu olduğu kanısına vardım. Etkili bir yöntem ama basit de bir yöntem. Yıllardır Rockstar oyunları oynayan bir adam olarak da gına geldi artık bana bundan. Daha farklı bir şeyler yapabilirsiniz Rockstar, inanıyorum sizlere. ■ **SABRİ**

DÜŞÜNME SÜRENİZ DEĞİL DE SANİYEDE BASMANIZ GEREKEN TUŞ SAYISI ARTIYORSA ZOR SEVİYELERDE OYNAMAK ANLAMSIZ

Anlamsız arkadaş; eğer derdin el kaslarını geliştirmek, el göz koordinasyonunu John Wick seviyesine getirmek değilse tek kişilik oyunları yüksek zorlukta oynamak AN-LAM-SIZ. 2 dakikada 50-60 kez tuşa basarak öldüreceğin boss'u 10 dakikada 2000 tuşa basarak öldürdün, alkışşş... ■ **MUTLU**





CD PROJEKT RED MELEK GİBİ BİR OYUN ŞİRKETİ DEĞİL, SADECE MUH-TEŞEM BİR PR'A SAHİP...

Valla her dönemin bir sahte meleği var düşününce. Şu son yılların melek görünümlü şeytanı da CDPR olsa gerek. Ben senelerdir gerek OGZ Online'da, gerek dergide ve YouTube'ta ve hatta kendi canlı yayınlarımda CDPR'ın gerçek yüzünden hep bahsettim.

Eskiden Blizzard ve hatta Valve ve bir iki şirket daha vardı, oyuncular deli gibi tapardı bunlara. Kimse iyilik yapman için milyar dolarlık sektörlere girmiyor sevgili dostlar. Tıpkı diğer oyun şirketleri gibi CDPR'ın da asıl gayesi para kazanmak, hepsi bu. Bu amacı da çok iyi makyajlamayı başaran bir PR ekibine sahipler. Polonya'nın ve Avrupa Birliği'nin destek fonlarına ihtiyacı olmadığı halde zebellah gibi çöken, taşeron şirketler aracılığıyla sigortasız bir şekilde işçi çalıştıran, ezelden beri 'crunch' yaptırdığı halde sanki ilk defa oluyormuş gibi tavırlar takınan bir oyun şirketi bu. Bundan yaklaşık 10 sene önce The Witcher 2'yi korsan indirip oynayanlara mektup gönderip onlardan para isteyen, dava açmakla tehdit eden bir melek var karşımızda.

Daha say say bitmez tabii. Bir de sektörün çok altında maaş alıyorsunuz, onun da altını çizmeyi unutmuşum bakın. Neyse, bir oyunun hayranı olmak, bir hikâyeye kalpten bağlanmak doğal bir şey, hatta güzel bir şey, ama lütfen şirketlere duygusal anlamlar yüklemeyin.
■ YASİN

AÇIK DÜNYA OYUNLARININ YARISI VAKİT İSRAFIDIR

Yedi yıl önce PS4 çıkmak üzereyken en sevdiğim oyun türünü sorsanız, açık dünya aksiyon oyunu derdim. Peş peşe ne güzel açık dünyalar, sandbox'lar çıkıyordu. GTA V, Far Cry, dolu dolu AC'ler, sürpriz yumurtadan çıkan Sleeping Dogs, daha neler neler… Hepsi de doyurucu bir hikâyeyle oyuncuyu eğlendirip yan görevlerle de eğlencenin süresini uzatan oyunlardı.

Fakat zamanla bağımsız oyunların, free to play'lerin patlama yapmasıyla insanlar oyunlara para ödemekte daha seçici olmaya başladı. Daha fazla vakit geçirilen oyunlara para ödenir oldu. Yapımcılar da oyun süresini uzatmayı mesafe uzatmada buldu!

"Haydi devasa bir harita yapalım (haritanın %80'i dağ, bayır), her görevden sonraki görevi haritanın bir ucundan diğerine koyalım; aralara da bir ton toplanacak kıl, tüy, hayvan avlama koyalım. İşte bakın 150 saatlik aksiyon oyunu yaptık!"

İşte böyle dahiyane tasarımlarla açık dünya türünün bütün lezzetini bitirdiler. Üstelik bunu yaparken artık etkileyici bir hikâye sunmaya bile tenezzül etmiyorlar çoğu oyunda. Ana görevler desen, görev tasarımına dair bir kalite bulabilene aşk olsun; çoğu yan görevden hallice.

Ana görevlerin eğlendirmediği, hikâyenin etkilemediği, haritanın da fark yaratmadığı açık dünya oyunu, oyuncuyu gezip yan görev yapmaya da çekmiyor doğal olarak. Belli ki bu saatten sonra açık dünya oyunlarının eski kalitesine dönmesi için, yeni jenerasyonda yapımcıların suyunu çıkaracak yeni bir tür bulmaları gerekiyor.
■ BURAK



RDR'LERİ İZLEMESİ ZEVKLİ, OYNAMASI DEĞİL!

RDR'yi zamanında sıkılıp bırakmıştım. RDR 2 bu kadar olay olunca oturdum paşa paşa bitirdim. Karakterlerini, hikâyesini, anlatımını, diyaloglarını, sinematiklerini, kamera açılarının kul- lanımını, seslendirmelerini vesaire acayip beğendim. Ama arkadaş sıkıldım ya! Bu bahsettiğim şeyler RDR 2 tecrübemin en fazla %30'udur. Kalanı? %50 at sürmek, %20 nişan alıp analoğu yukarı itmek ve imleç kafaya gelince tetiğe basmak. Ya doğa güzel, dünya güzel, güzel yan aktiviteler var ve "vahşi batı GTA değil ki daha ne yapsınlar" da diyebilirsiniz ama oyun tecrübemin %50'si hedere hödörö at sürmekse bir şeyler yanlıştır yahu! Biri RDR 2 dediği an Arthur'dan, Dutch'tan, şundan bundan önce at geliyor aklıma! At!!! Bittikten sonra ilk RDR'nin filmleştirilmiş halini izledim Youtube'dan, çok da tatlı geldi vallahi. Keşke RDR 2 için de aynı şeyi yapsaymışım. ■ ÖMER



ÖZEL OYUNLARINI ATINCA PLAYSTATION'IN DİĞER PLATFORMLARDAN DAHA İYİ YAPTIĞI BİR ŞEY YOK

Yedi yıl önce PS4 çıkmak üzereyken en sevdiğim oyun türünü sorsanız, açık dünya aksiyon oyunu derdim. Peş peşe ne güzel açık dünyalar, sandbox'lar çıkıyordu. GTA V, Far Cry, dolu dolu AC'ler, sürpriz yumurtadan çıkan Sleeping Dogs, daha neler neler… Hepsi de doyurucu bir hikâyeyle oyuncuyu eğlendirip yan görevlerle de eğlencenin süresini uzatan oyunlardı.

Fakat zamanla bağımsız oyunların, free to play'lerin patlama yapmasıyla insanlar oyunlara para ödemekte daha seçici olmaya başladı. Daha fazla vakit geçirilen oyunlara para ödenir oldu. Yapımcılar da oyun süresini uzatmayı mesafe uzatmada buldu!

"Haydi devasa bir harita yapalım (haritanın %80'i dağ, bayır), her görevden sonraki görevi haritanın bir ucundan diğerine koyalım; aralara da bir ton toplanacak kıl, tüy, hayvan avlama koyalım. İşte bakın 150 saatlik aksiyon oyunu yaptık!"

İşte böyle dahiyane tasarımlarla açık dünya türünün bütün lezzetini bitirdiler. Üstelik bunu yaparken artık etkileyici bir hikâye sunmaya bile tenezzül etmiyorlar çoğu oyunda. Ana görevler desen, görev tasarımına dair bir kalite bulabilene aşk olsun; çoğu yan görevden hallice.

Ana görevlerin eğlendirmediği, hikâyenin etkilemediği, haritanın da fark yaratmadığı açık dünya oyunu, oyuncuyu gezip yan görev yapmaya da çekmiyor doğal olarak. Belli ki bu saatten sonra açık dünya oyunlarının eski kalitesine dönmesi için, yeni jenerasyonda yapımcıların suyunu çıkaracak yeni bir tür bulmaları gerekiyor. ■ **SABRİ**



ALAN VARSA SATARIM!

Evet EA her yıl aynı FIFA'yı, 2K her yıl aynı NBA'i yapıyor. Evet bir sürü oyunda kumara yakın hatta direkt kumar sayılabilecek lootbox mekanikleri var. Evet oyunun iliğini kemiğini çıkarıp ota boka para isteyen mikro ödemeler var. Bunlardan şikâyetçiyiz. Lanet olası firmalar keşke bunları yapmasa diyoruz!

Ama ne var biliyor musunuz? Ben böyle Ümraniye'deki 1+1 evindeki koltuğuna oturup bunları yazan bir adam değil de bu firmaların başında olsaydım ben de koyardım bunları oyunuma! Spor oyunları her yıl aynıymış. Evet aynı, çünkü neden aynı olmasın ki? Neden ekstra efor ve para sarf ederek çok daha iyisini yapmaya çalışsınlar? Hangi sebeple? Para şimdi de geliyor zaten, ne gerek var?

Oyuncu olarak bu tip para tuzaklarına düşmüyorum genelde. Saçma ek içeriklere para vermem, her yıl spor oyunu almam (hoş FIFA'yı 60 birim para verip alabilecek olsam her yıl alırdım belki de o ayrı hikâye). Ama firmaların suçu yok. Alan var ki satıyorlar. Bu tip hamleler firmalara para kazandırdıkça firmalar niye böyle yapıyor diye şikâyet etmenin hiç anlamı yok. Ben de aynı şeyi yapardım. ■ **ÖMER**

OYUNCULAR AHLAKİ İKİLEMİ KALDIRAMIYOR!

Yıllardır "Oyunlar da sanattır! Ciddiye alınması gerekir! Eğlence, hobi diye küçümsemek çok ayıp!" diye kendimizi yırtıyoruz. Ve evet; görüntü tasarımı, ses ve müziklere gelince insanlara bunu kabul ettirmek çok da zor değil. Ama söz konusu sanat olunca, işin bir de senaryo kısmı olduğunu hatırlayınca biz oyuncular bile birbirimize giriyoruz. Çünkü eğer o hikâye de işin sanat kısmına dâhil olacaksa, yazarlardan bize sürekli aynı İyi Adam VS Kötü Adam senaryosunu sunmalarını beklemek yanlış olacaktır.

The Last Of Us 2'nin sebep olduğu feryat figanı sağır sultan bile duydu ki bence bu kadar feryat figanı hak eden bir ikilem bile değildi o oyundaki. Ama bu başka oyunlarda, başka karakterlerle de oluyor. Herkeste sevdiği karakteri, sevdiği hikâyeyi bir savunma, her şeyin üzerinde tutma telaşesi. Yok biz haklıydık da, şunun şöyle böyle olması gerekirdi de...

Tamam, anlıyorum, yıllarıdır alıştınız iyi adam rolüne. Ne olursa olsun birisi gelip öyle bir kötülük yapacaktı ki sizin onu alt etme yolunda attığınız bütün adımlar meşru görünecekti. E bazen öyle olmayabilsin artık, ne var? Bazen de "ne biz haklıydık ne de onlar" diyebileceğimiz hikâyeler olsun oyunlarda. Linç dosyası değil mi? Kaldıramıyorsanız oynamayın kardeşim! Gidin az büyüyün de öyle gelin. ■ **GÜLHİS**

Sony bize bir kıyak geçip bu zor zamanlarda yerel fiyatlandırma yapamaz mı? Çok rahat bir şekilde yapabilir, ama kimse de demiyor ki neden yapsın? Biraz balık hafızalıyız sanırım, zira çok değil bundan birkaç sene önce hiçbir oyunda ne Türkçe dil desteği yer alıyordu ne de yerel fiyatlandırma diye bir şey vardı.

SONY TÜRKÇE DESTEĞİ VERMEK, YEREL FİYATLANDIRMA YAPMAK ZORUNDA DEĞİL!

Sony Türkiye'nin atılımları sonrasında büyük oyunlarda Türkçe dil desteği görmeye başladık ve hatta bir noktada bu alışkanlık haline geldi. Hatta Uncharted 4'e oldukça kaliteli bir Türkçe dublaj çalışması yapıldı. Dünyada yok satan oyun, bizde 110 bin küsur kopya sattı. Avrupa'nın doğu bloğundaki küçük ülkeler bile bizden daha fazla oyun satıyor. Sony TR yıllarca uygun fiyatlar, kampanyalar ve Türkçe dil desteğiyle Türk oyuncusunun yanında durdu, ama beklediği geri dönüşü alamadı. E tabii ki bunca yatırımın sonunda satışlar arttı, ama yatırımın karşılığı geldi mi? Gelmiş olsaydı durum böyle mi olurdu?

Ülkemizde PS4'te FIFA'lar hariç en çok satan oyundan bahsediyorum dostlar. 110 bin diyorum. Türkçe altyazı, seslendirme, fiyatlandırma ve kampanyalar ve daha neler neler. Bizim de durumumuz ortada tabii, artık cebimizde para yok, ama ekonomimiz bundan defalarca kere iyiyken de oyun almıyorduk ki. ■ **YASİN**





BİZ HİÇBİR ŞEYİN OTORİTESİ DEĞİLİZ

Büyük oyun firmalarının tepki çekmekten korkar hale gelip tüm anlamlı projeleri içi boş kabuklara dönüştürmesinden direkt olarak oyuncu topluluğu suçlu arkadaş. Anonimliğine güvenen herkes iğneleyici mesajlarla başkalarının fikirlerine bok atar, son tweet'i atan da kendini haklı görürken; oyun yapımcılarının fikirleri yaptıkları oyunları sonuna kadar oynayıp "hiçbir şekilde oynanmaz, para israfı" diye yorum yapan binlerce yorum alırken; oyun yapımcıları herkesin çok bariz şekilde bilebileceği gerçekleri görmezden gelmekle sürekli suçlanırken, bir de üstüne oyuncular seslerinin duyulmasını, oyunlara etki etmesini istiyor ya, gülsem mi ağlasam mı bilmiyorum. Gerçekten oyuncu dostu firmalar var evet ama inanın onlar istisna, çünkü tüketicinin üreticiyi pasif olmaya zorladığı bir ortam var.

Yüzlerce karakterin yazıldığı oyunlarda bir tanesini saldırgan bulup ahkam kesenlere cevap vermek zorunda oyun firmaları yoksa ortaya anlamsız derece büyük tepkiler çıkıyor. Her şeyden alınan, her şeyden memnuniyetsiz olan bir topluluğa nasıl iyi bir şey sunabilirsiniz? En çok kötülenen firmalar aynı zamanda en çok kazananlar çünkü "bir daha bu seriden oyun almam" çağrılarımız da yalandan ibaret, damarına basan noktayı kaldırıp aynı oyunu sunarlar, bal gibi gider alırsın. Büyük firmalar kör göze parmak sokup işi inatlaşmaya dökmediği sürece bir arada hareket edip firmaları etkileyecek bir güce sahip değil oyuncular, ama öyle olduklarını hissetmeleri için her şey yapılıyor. Gerçekse çok basit: Satılacak oyun yapmanın belli bir formülü var ve orta vadede geçilen eşikten sonra ne kadar bağırırsak bağıralım, yaptığımız etki sadece ne kadar kâr edileceğini oynatabilir. ■ **TARIK**

NAUGHTY DOG OYUNLARININ OYNANIŞI NET BİR ŞEKİLDE TIRT



Oyun gördüğü yerde uykusundan uyanan bir insan olarak uykumu getiren çok az oyun var benim arkadaşlar. Oturup izliyorsam uykum gelebilir ama oynuyorsam, tuşlara basıyorsam çok nadirdir. Hayatım boyu beni uyanınca devam etme isteğimin kalmayacağı şekilde sızdıran çok az oyun var. Bunlardan bir tanesi The Last of Us'dı. İmalat sisteminin anaokulu basitliğinden, gizlenme sekanslarının hem düz hem de ağır oluşundan çok baymıştım.

Öte yandan uyku getirmek hastalık değil, semptom sadece. Uncharted serisinde patlama çatlama çok mesela, izlemesi keyifli. Ancak onlar da çok meziyetli mekaniklere sahip değil. Yakın dövüşleri her daim tuşlara abanarak geçmek bayık. Yüksekten yaklaştığınız tipleri tek uçan tekmeyle indirdiğiniz animasyonun yükselti hassasiyeti de biraz fazla, yani merdivende 5 basamak yukarısında olduğum adamı suratının ortasına attığım tekmeyle tek hamlede almayı anlıyorum ama çakıl taşının üzerinde duruyorum diye de çalışmasın mesela bu animasyon? Silahlı çatışmalarda siperden kafanızı çıkardığınız ilk birkaç saniye boyunca yapay zekânın sizi kesinlikle vuramaması ayrı da bir saçmalık. "Evet, bok gibi mekanik yaptığımızın farkındayız, oyuncuyu kayırıp işini kolaylaştıralım da kimse farkına varmasın" ödlekliği bu.

The Last of Us Part 2 de çok başka bir mevzu. Zilyar dolar harcamışsınız şu oyuna. Karakterlerin giysilerinin iç içe geçmemesi, halat fiziğinin düzgün çalışması gibi oyun tecrübesine az etki edecek şeyleri düzgün yapmak için bile abartı eforlar sarf etmişsiniz. Zaten PS4'ün o grafiği nasıl verebildiğine hala akıl sır erdirebilmiş de değilim. ÖTE YANDAN KOCA OYUNDA 2 TANE STEALTH KILL ANİMASYONU VAR?! İPE ÇALIYA BU KADAR KASARKEN 3-4 FARKLI ANİMASYON YAPSAYDINIZ DA SÜREKLİ AYNI ÖLÜMÜ İZLEMESEYDİK? FİLM DEĞİL OYUN YAPTIĞINIZIN FARKINDA MISINIZ BABACIĞIM SİZ? ■ **ONUR**

SADECE İYİ SENARYOSU OLAN OYUNLAR, SADECE İYİ OYNANIŞI OLAN OYUNLARDAN DAHA ÜSTÜN DEĞİLDİR.

Bütün sanat dalları diğerleriyle ortak becerdikleri ve diğerlerinden daha iyi yaptıkları pek çok şeye sahip. Oyunlar da onları diğer sanat türlerinden ayıran şeylere odaklanmak yerine dopamin salgılatma işlevine yoğunlaşılan şeyler olsalar da iki önemli özelliğe sahipler. Birincisi, müziği de, sinemayı da, edebiyatı da içlerinde barındırabiliyorlar. İkincisi, interaktifler. Bana kalırsa ikinci özellik birinciden daha bile önemli, ilkini ön plana çıkarmak "madem diğerlerini içlerinde barındırabiliyorlar, hepsinin arasında en iyisi oyunlar" demek gibi yanlış yollara saptırabiliyor insanı. Hem de interaktivite diğer sanat dallarında denendiğinde genelde sonuç hüsran oluyor. Doğal haliyle bulabildiğiniz tek yer oyunlar.

E peki interaktivite bir oyunda ne üzerinden kendini gösteriyor? Elbette oynanış üzerinden. Biz yılın oyunları seçerken koştur koştur neye gidiyoruz? İnteraktivite cephesinde yeni bir şey sunmayan, bölüm tasarımı, mekanik gibi video oyunlarına has kıstasları boşlayan, hikâye akışına etki etmemize bile izin vermeyen Hollywood sevdalısı oyunlara. Ha gidelim, gitmeyelim demiyorum ancak anlamadığım bu kategorilere giren oyunları, sadece oynanışa odaklanan ve bu konuda muazzam işler çıkaran yapımlara kıyasla 1-0 önde görmek. Çok fazla topu havaya atıp hepsini ortalama üzeri başarıyla çeviren RDR2, TW3 gibi yapımları kafadan tepeye koymayı anlıyorum. Ancak en büyük olayı interaktivite olan alanda sadece sinematik kalite ve hikâye anlatımına abanan, oynanışı var denecek kadar yapan oyunları, oynanışa abanıp hikâyeyi bulunsun diye yazan oyunlardan üstün görmek bana biraz garip geliyor ne yalan söyleyeyim. ■ **ONUR**



158

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
9 Monkeys of Shaolin	7	71
Amnesia: Rebirth	8	81
Baldur's Gate III (EE)	-	-
Circadian City (EE)	-	-
Crash Bandicoot 4	8+	85
Doom Eternal: The Ancient Gods (DLC)	7	79
Fairy Tail	5+	71
FIFA 21	7	74
FF: Crystal Chronicles Remastered	7+	59
Ghost of Tsushima: Legends (Upd.)	-	-
Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice	7+	75
Nickelodeon Kart Racers 2	4	58
Partisans 1941	7+	74
Port Royale 4	6	67
Raji: An Ancient Epic	6+	67
Sands of Salzaar (EE)	-	-
Star Wars: Squadrons	7	79
Super Mario Bros. 35	6	74
The Dungeon of Naheulbeuk	7+	74
The Survivalists	7	69
Uruz: Return of the Er Kishi	7+	-
Watch Dogs: Legion	8	74

**Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.*

İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Assassin's Creed: Valhalla	48
Astro's Playroom	66
Call of Duty: Black Ops - Cold War	32
Chicken Police	72
Demon's Souls	62
Destiny 2: Beyond Light (DLC)	84
Devil May Cry 5 - Special Ed.	77
Dirt 5	74
Firefighting Simulator: The Squad	67
Foootball Manager 2021	58
Fuser	47
Ghostrunner	40
Godfall	60
Hyrule Warriors: Age of Calamity	73
Immortals: Fenyx Rising	68
Kingdom Hearts: Melody of Memory	46
Observer: System Redux	88
Pikmin 3 Deluxe	57
Pokémon Sword & Shield: The Crown Tundra (DLC)	86
Sackboy: A Big Adventure	76
Scourgebringer	56
Spider-Man: Miles Morales	42
Terminator: Resistance (Upd.)	87
The Falconeer	89
The Pathless	90
Tourist Bus Simulator (GKN)	91
Transient	41
World of Warcraft: Shadowlands (DLC)	78





OGZ TAKIMI

NOYAN AKATLI



Pandemi sürecinin büyük kısmını beraber geçirdiğimiz yeğenim, 2. sınıfa başlayınca, 7+ etiketli oyunlara da benim gözetimimde başlangıç yaptı. Futbol oyunlarında 2-6-2 gibi özgün taktikler denerken, tüm aileye de co-op, ikili-üçlü maç yapmayı öğretti şimdiden. Zamanımın kalanı yazı yazmak, köpek bakımı, tenis, oyun ve kitaplar şeklinde dağıldı yakın dönemde.

SAYILARLA

23
Okul anılarımın giriş bölümü, ortaokuldaki ilk günümü anlatan sayfa sayısı.

42
Eski şampiyon ve tenis antrenörü, arkadaşım Can Üner ile bir rally'de yaptığımız vuruş sayısı.

10
Tüm aile ve arkadaş çevremde, güvenebileceğim toplam insan sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

MADDEN NFL SERİSİ: Son oyun (21) şart değil, 20 veya 19 sürümünü de keyifle oynayabilirsiniz. Sunum, animasyonlar, efektler vd. başarılı. Farkında olmadan Amerikan futbolu gibi bizde az bilinen bir sporun kurallarını da öğreniyorsunuz.

DEATH STRANDING: İlginç ara videoları, farklı konu ve oynanışı, nihayet makul seviyelere inen fiyatıyla, oynamaya, distopik gelecekte kargoculuk yapmaya değer. Çatışma az olsa da, dağ bayır aşıp kargo taşıma işi oyuncuyu zorlayabiliyor.

THE GUILD 3: Erken erişimin son günlerinde ve son bir yıldır epey düzelmiş, toparlanmış bir oyun. Orta Çağ Avrupa'sında bir karakter yaratarak, farklı mesleklerde çalışarak, çocuk-torun sahibi olup zengin ve nüfuzlu bir aile yaratıyorsunuz. Sürükleyici bir hafif simülasyon.

TARIK KAPLAN



"Temaslı" olmak arafta kalmak gibi bir deneyimmiş, hastalığa yakalanmak nasıldır tahmin bile edemiyorum. Hiçbiriniz bunu tecrübe etmemişsinizdir ve etmezsiniz umarım. İkinci kısıtlamalar nedense ilkinden çok daha fazla etkiledi ruh halimi, kendimi son 8 aydır bu kadar kapana kısılmış hissetmemiştim. Buna rağmen hayatının belli bir düzene oturmuş olması özellikle böyle türbülanslı zamanlarda çok önemliymiş, onu fark ettim. Darısı hepimizin başına.

SAYILARLA

9
Tek eleman olarak çalıştığım ay sayısı.

2
10 saniyelik PCR testi için sıra beklediğim süre (saat).

11
The Last of Us 2'yi baştan sona izlemek için gerekli saat.

ÜÇ ÖNERİ

FASTER THAN LIGHT (FTL): Çok basit mekaniklerle prosedürel bölümlerin güzel bir tema altında birleştirilmesi sonucunda ortaya çıkmış, bağımlılık yapan bir oyun. Bu kadar basit olmasına karşın öyle çok hikâye canlandırıyor ki kafada... Zor bu arada ha.

COOK, SERVE, DELICIOUS 2!!: Gene Tarık, gene yemek oyunları. Gene basit mekanikler ama uzmanlaşması ciddi biçimde pratik ve konsantrasyon isteyen zekice bir oynanış var karşımızda. Tema da yemek yapmaksa zaten nasıl başarısız olabilir ki böyle bir formül?

CULTURES 2: Başka hiçbir strateji oyununda bu denli Sims-vari mekaniklere denk gelmedim. Her köylünüzü biriyle everip, hamileliklerinde takip edip, kapılarına leyleklerin getirdiği bebeklerin büyüyüşünü izlemek çok farklı bir duygu. Sonra o bebek büyüyüp oduncu oluyor, hayat çok garip.

KAPAK inceleme

win ps5 x|s ps4 one



CALL OF DUTY BLACK OPS COLD

Ara sıcaklı soğuk savaş

ALİ SEZGİN

Soğuk savaş kavramı kâğıt üzerinde bakıldığında gerçek bir savaşa göre kulağa daha ılımlı geliyor. Ne güzel değil mi? Cepheler yok, evinden uzaklara giden askerler de yok. Ama işte içinde savaş olduğu sürece acılar da kaçınılmaz oluyor. Menzillerde ölmeyen canlar ve kaybolan gelecekler bu sefer fikir ayrılıkları yüzünden bölünen ülkeler, aileler ve şehirlerde vücut buluyorlar. Yine de bunları çok düşünmeye gerek yok. Sonuçta *Black Ops - Cold War* bize soğuk savaşın "neşeli" yüzünü göstermeye çalışıyor. 80'ler döneminin synth-wave müzikleri, bol bol casusluk ve kapitalist-komünist kavgasıyla yıllarını kaybeden çok sayıda ülkede geçen eğlenceli maceralarımız var.

Soğuk Savaş, *CoD*'un yakın tarihini takip eden oyuncuların da tahmin edebileceği üzere *Black Ops 1* ve *2*'nin arasındaki dönemde geçiyor. Önceki oyunlardan tanıdığımız Woods ve Mason ikilisi bu oyunda da yerlerini almış durumdalar. Onlara ek olarak Robert Redford ve Brad Pitt melezi tipiyle Russel Adler da ekibe dâhil edilmiş.

Böyle bir oyunda elbette ki, Amerika'nın hem kendini hem de dünyayı kurtarması gereken bir senaryo gerekiyor. Bunun için de Rus olan ama Rus hükümeti olmayan bir düşman lazım elbette. Bu kişi Perseus.



WAR

Nasıl şu an Amerika'da şahin olarak tasvir edilen, "buraya demokrasi getirelim", "burada güzel petrol varmış" diyen tipler varsa Perseus da bunların Rusya şubesi gibi bir şey. Kimse gerçek kimliğini ve amacını bilmiyor lakin oyun boyunca hepsi yavaş yavaş açığa çıkıyor.

Merhaba ben yeni askerim

Ekibin bir de yeni üyesi var ki o aslında biziz. İsmini, ten rengini, geçmiş deneyimlerini istediğimiz gibi değiştirerek yaratıyoruz karakteri. Takma adı Bell. Bell'i yaratırken oyunun farklı şekillerde oynanmasını sağlayacak farklı yetenekleri de seçme şansımız oluyor. Bunlar aslında oyunun çok oyunculu perk'lerine fazlasıyla benziyorlar. Bazıları daha fazla hasar verme, patlayıcılardan gelen hasarı azaltma gibi tamamen rakamlarla oynayan özelliklerken, "Professional" nişan alma durumunda hız kaybetmemenizi sağlayarak bütün oyunu bir John Wick filmi gibi oynamanızı mümkün hale getiriyor. Bu çok ama çok önemli bir özellik olmuş çünkü yan görevleri atlayarak oyunun senaryosunu yaklaşık 6 saat içinde zorlanmadan bitirmek mümkün.

Farklı özelliklere sahip "Bell'ler" oyunu tekrar oynamak için bir neden mi derseniz, açıkçası değil. Aralarında Türkiye, Küba, Berlin gibi Soğuk Savaş'ın etkilerinin hissedildiği ülkeleri konu alan bölümler arasında öyle aman aman aklımda kalan bir bölüm olmadı açıkçası. İçeriğini anlatmadan söylemem gerekirse oyunun sonlarına doğru Rusya'da geçen bölüm *Black Ops* standartlarında bulduğum yegâne içerikti. Buna rağmen neredeyse *Cold War*'un hiçbir bölümünün yüksek tekrar oynanabilirlik sunduğunu söylemek mümkün değil.

Bunun çok nedeni var aslında ama bence asıl neden oyunun sunduğu o eğlence yolculuğunun yeterince kaliteli ve özgün olmamasıyla alakalı. Nasıl bir eğlence trenine bindiğinizde bazen sakin bazen beklentiyi arttıran yerler olması gerekiyorsa, oyunların da bunu yapması gerekiyor. Oyunun 1-2 saatini dalga dalga gelen düşmanlara ayırmak bana tutarsızlık gibi geliyor. Berlin'de gizlilik içerek bölümler haricinde daha önce bir *Call of Duty* oyununda yapmadığım bir içerikle karşılaşmadım. Bir önceki *Modern Warfare* mesela "özel birlik" temasını olabildiğince özgünce vermeye çalışıyordu. Bir bölümde eller birbirinin omzunda, sivillerle dolu bir binayı basıp anlık kararlar verirken, diğer bölümde hayatımda gördüğüm en büyük keskin nişancı tüfeğiyle düşman avlıyorduk. Burada temalar değişse de içerik çok tekdüze gidiyor. Sürekli olarak Bell ve Adler kendilerini saçma sapan bir durumun içinde buluyor ve tek çıkış yolu dalga dalga gelen düşmanların arkasındaki kapı oluyor. Yani düşmanı karşıma almayı ben de seviyorum ama bölümün bir Amerikan kasabası veya Rusya olması aynı düşmanlarla saatlerce uğraştığımız hissini azaltamıyor.

Black Ops serisini benzer *Call of Duty* oyunlarından ayıran önemli bir element verilen kararlardı. Şahsen ben her oyunda karar vermeyi seviyorum, gerekirse yapacakları yemeği bile bana sorsunlar. Burada durum ne yazık ki pek iç açıcı sayılmaz. Oyunun sonlarına doğru verilen 2 karar haricinde oyuna etki eden bir hikâye elementi yok. Arada sırada Bell kendisine yöneti-

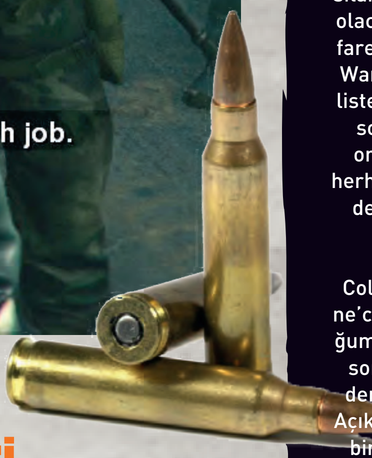
Call of Duty'lerde uzun süredir görmediğim üzere keskin nişancı tüfekleri bu sefer iş yapıyor.



Tamam, CoD'un bir bölümünün Trabzon'da geçmesi ve o bölümü bizzat oynamak harika bir deneyim ama oyunda iz bırakan başka hiçbir bölüm yok!



Her ne kadar söyleyecek fazla şeyleri olmasa da ekibi yeniden bir arada görmek güzel.



len sorulara ne cevap vereceğini seçebiliyor lakin dikkat edildiğinde yanıtların iki seçenek için de kullanılabileceğini fark ediyorsunuz. Yani aslında verdiğiniz cevap fark etmeksizin tek taraflı bir diyalog var oyunda.

Oyunun notunu bu denli düşürmemin nedeni de aslında birazcık *Cold War*'un hikâyeyi işleme şekliyle ve oyunun sonlarıyla alakalı. Eminim kimse *Call of Duty*'den hayatın sırrını açıklayacak kadar derin veya tutarlı bir senaryo beklemiyordur. Buna rağmen her oyunda güzel anlatılan karakterlerin bir tık daha kendilerini hissettirdiği anlar olurdu. Burada biraz olsun Adler canlı duruyor ama Woods ve Mason bayağı bayağı figüran olmuşlar yahu. Örneğin *Modern Warfare* oynarken birkaç bölüm sonra Captain Price için kurşun atıp kurşun yiyecek hale geliyorken burada birlikte 2-3 oyun geçirdiğim karakterler bile bende empati yaratamadı. Çünkü ne karakterlerin motivasyonları ne de yapılan görevin teması öyle aman aman anlamlı değil. *Cold War* sanki *CoD* değil de yapımcıların sarhoşken yazdığı bir Kurtlar Vadisi bölümüymüş intibasını üzerimden atamadım bir türlü.

Zombileri dışlamayalım, onlar da insan

Çok oyunculu içerik olarak *Modern Warfare*'dan miras kalan *Warzone*'a ek olarak şimdilik iki seçeneğimiz var: Düz çok oyunculu modlar ve zombi modu. *Black Ops*'un olmazsa olmaz zombi modunun geri dönüşü muhtemelen kimse için sürpriz olmamıştır. Lakin zombilerin yalnızca tek bir haritayla sahalara çıkması beni şaşırttı. Activision'ın yayınladığı takvimlerde gelecekte daha fazla zombi haritasının geleceği ima edilse de bu tarih net değil. Bir oyuncu ve eleştirmen olarak elbette ben de olmayan içeriklere puan veremiyorum. Mevcut haritanın ismi Die Maschine ve bu da orijinal bir harita sayılmaz. Bölüm yapısı ve tasarımı *World at War*'da oynadığım haritaya çok benziyor. Çevre olarak bazı ufak farklılıklar olsa da *World at War*'u hatırlayan oyuncuların Maschine'de çok sıkıntı çekeceklerini sanmıyorum.

Geri kalan mekaniklerse önceki zombi modlarından çok farklı sayılmaz.

Warzone ne olacak?

Call of Duty'nin battle royale modu Warzone'un inanılmaz popüler hale gelmesinden sonra oyuncuların en büyük endişelerinden biri de oyuncu kitlesinin Cold War'a geçmesiyle birlikte Warzone'un unutulma ihtimaliydi. Hatırlarsanız Black Ops 4'ün de battle royale modu vardı. Hatırlamıyorsanız normal çünkü artık kimse hatırlamıyor. Cold War'un yeni bir grafik motoruyla çıkacağı duyurulduktan sonra bu endişeler iyice artmıştı ki neyse ki böyle bir durum olmadı.

10 Aralık'ta ilk sezonun başlamasından itibaren, Cold War bütün karakterleri ve silahlarıyla birlikte oyuna dâhil olacak. Önceden Modern Warfare'in ekipmanlarını kullanan Warzone artık kendi bağımsız listesine sahip olacak. Bundan sonra Battle Pass biletleri ortak olarak ilerleyecek ve herhangi bir oyundan kazanılan deneyim ortak bilete doğru gidecek.

Cold War oynamayan Warzone'cu arkadaşlarımla konuştuğumda hemen hemen hepsinin sorusu eklenecek silahların dengesiz olup olmadığı oldu. Açıkçası bu soruya verecek net bir cevabım yok. Neredeyse silah firmalarının reklamı gibi çalışan bir oyuna 80'lerden kalma silahlar eklendiğinde ortaya ne çıkacağı konusunda ben de en az sizin kadar boşluktayım. Cold War dünyasında silahların hepsinin sadece en elit askerlerin kullanabildiği özel eklentilere sahip olduğu gerçeği işleri biraz dengeleyecektir ancak yine de iki farklı oyundaki AK-47'nin nasıl bir araya geleceği gibi ilginç sorular kafamda yok diyemem.

Henüz resmi olarak açıklanmasa da Verdansk'a alternatif olacak yeni bir haritanın da gelişini az çok bekliyorum. Çünkü Cold War'un Warzone sattırması gibi tek taraflı bir durum yok, ikisinin de birbirini desteklemesi gerekiyor. Warzone oyuncuları içeriği merak edip Cold War almayacaklarsa bu işte bir sorun var demektir.



Zombilere karşı küçük ama etkili bir hayatta kalma rehberi!

Call of Duty'nin olmazsa olmazı zombi modu bu sefer küçük ama son derece önemli bir değişiklikle geldi. Artık kendi silahlarımız ve perk seçimlerimizle başlama şansımız var. Bu da demek oluyor ki, başlarda işkence gibi gelen o tabanca ellerine artık gerek yok.

Hem kendi keşfettiğim hem de diğer oyunculardan gördüğüm en önemli taktik: Oyunun başında parayı kapıları açmak için saklayıp, Hauer 77'yle başlamak. Loadout kurarken aynı zamanda yetenek seçme şansımız da oluyor. Hepsinin kullanım alanları olsa da Aether Shroud benim en çok kullandığım özellik oldu. Kaçınılmaz olarak bir noktada etrafınız sarıldığında pelerin özelliğiyle zombilerin arasından sıyrılarak bir süreliğine görünmez olabiliyorsunuz.

Oyuna başladığınız silah, özellikle kullanılabilir silahların yerini öğrendikten sonra o kadar da önemli değil. Dilerseniz oyunun başında loadout'unuzdan yeni eklentiler açmak istediğiniz silahları da seçebilirsiniz. Görebildiğim kadarıyla silaha deneyim puanı kazandırmanın en iyi yollarından biri zombi modu olmuş. Dolayısıyla özellikle Warzone oyuncuları, o istedikleri aşırı güçlü silaha tüm özellikleriyle kavuşmadan önce uzunca bir süre zombi modunu oynayacaklardır.

Oyunda asıl amacınız olmasa da hayatta kalmak için Pack-a-Punch makinasına ve onun bonuslarına ihtiyacınız olacak. Bunu yapmanın en iyi yolu her ne kadar cazip gelseler de duvardaki silahları görmezden gelerek olabildiğince hızlı bir şekilde barikat ve kapıları açmaktan geçiyor. Bunun için yeraltı sığınağına gidip, sığınak içindeki füzyon jeneratörünün güç düğmesine basmak gerekiyor. Sonra açılan alternatif boyuttan parçaları toplayarak Pack-a-Punch ve onun içecek temalı güçlendirmelerine ulaşmak mümkün. Kulağa karışık gelse de nereye gitmesi gerektiğini bilen oyuncular bunu ilk 5-6 dakika içinde rahatlıkla yapabiliyorlar. 5-6 maç sonrasında sizler de bu konuda sorun yaşamazsınız.

Pack-a-Punch'dan sonra ilk yapılması gereken hamleyse olabildiğince çabucak silahınızı güçlendirmek olacak. Oyunda elbette diğerlerinden daha etkili silahlar var ancak asıl farkı yaratan silahların güçlendirmeleri. Pompalı tüfekler özellikle her raunt 1-2 tane çıkan özel düşmana karşı etkililer ancak sayıları artan zombilere karşı da elinizde mutlaka zayıf düşmanları hızlıca indirip yol açabilecek seri bir silah bulunması şart.

BU MODUN OLMAZSA OLMAZLARINDAN BİRİ DE PERK'LER ELBETTE:

1. STAMIN-UP: Koşu ve depar hızınızı arttırıyor bu sayede zehirli ve ölümcül Plaguehound'larla arayı açarak kaçmak mümkün oluyor. Yine aynı şekilde Megaton gibi ağır ve güçlü düşmanların üstesinden gelmek daha kolay hale geliyor.

2. SPEED COLA: Oyuncuların yegâne zayıf ve savunmasız olduğu anı, yani kurşun doldurma sürelerini kısaltan bu perk, etrafınızın sarılmasını çok daha zor hale getirecek.

3. ELEMENTAL POP: Her kurşunun rastgele bir element hasarı vermesini sağlayan bu perk özellikle LMG'lerle kullanıldığında muazzam bonusları garanti ediyor.

Her perk'i satın almanın bedeli 5.000 essence ancak sonraki geliştirmeler 15.000 ve 30.000 essence tutuyor. Bu yüzden duvarda gördüğünüz güzel silahlardan çok elinizdekileri kullanarak bu güncellemelere para saklamanız akıllıca olacaktır.





CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR



Ev baskınları ve hızlı çatışmalar topyekûn çatışmalara kıyasla çok az yaşanıyor. Oysa ki oyunun en etkileyici olduğu anlar bunlar.





Zombi öldürdükçe para kazanıyor ve para kazandıkça sığınağın farklı kısımlarını açarak farklı özellik ve gelişmelere sahip oluyorsunuz. Önceki zombi oyunlarında Sarah Michelle Gellar ve John Cena gibi önemli ve medyatik isimler oynanabilir karakterler olarak oyuna eklenmişlerdi. Bu seneyse özel bir karakter yok. Onun yerine normal karakterlerin diyaloglarına birkaç ekleme yapılmış. Zaten tek harita olduğunu düşünürsek, bir de üstüne kimseyle anlaşılmamış oluşu sanki zombilerle ciddi düşünülmediğini algılattı bana.

Buna rağmen ilginç yenilikler de yok değil. Eskiden herkesin tabancayla başladığı zombi moduna artık herkesin kendi ekipmanıyla başlaması oyuncuların para biriktirmesini çok kolaylaştırmış. İkincil silah olarak öyle aman aman bir şeye gerek bile yok. Sadece elinize aldığınız bıçakla kurşun harcamadan düşman haklayarak ilk 4 kapıya 3-4 dalgada ulaşmak mümkün. Oyunun yavaş başlamasına neden olan para ve kurşun biriktirme süreci de bu sayede tamamen atlanmış.

Sana da pompalı, ona da pompalı, herkese pompalı

Geriye kalan çok oyunculu içerik konusundaysa (muhtemelen oyunu oynayan herkes gibi) ciddi eleştirilerim olacak. Oyundaki silah dengesi ve etkileri fena olmasa da, pompalı tüfeklerin ikincil silahlara eklenmesi resmen bir facia olmuş. *Warzone*'da mesela hafif bir saldırı tüfeği olmayan düşmanları basmak kolay. Burada düşmana yaklaşmak çözüm değil çünkü sizi keskin nişancı tüfeğiyle sizi vuramayan adam anında pompalı tüfeği çekip işinizi oracıkta bitiriyor.

Haritalar konusundaysa *Modern Warfare*'a oranla çok farklı bir rota izlendiğini görmek zor değil. *Modern Warfare*'da oyun alanının daraldığı, düşmanın çıkabileceği yerler daha belliyken, *Cold War*'da bariz bir belirsizlik mevcut. Bunun elbette kendince artıları var. Örneğin oyunda hâkim nokta diye bir kavram kalmamış. Dolayısıyla düşman olduğunu bildiğiniz bir alanı ele geçirmek çok daha kolay. Çünkü adam nerede duracağını, nereye bakacağını bilmiyor. Sizin onu vurabileceğiniz 6-7 küsur farklı nokta oluyor. Bu yüzden oyun *Modern Warfare*'a göre çok daha akıcı ve kimse durup gelenleri vurmaya çalışmıyor. Durmak, mutlaka bakmadığınız bir noktadan gelen birinin sizi vurması anlamına geliyor.

Haritaların daha açık olmasının geri teptiği noktalar da yok değil elbette, bir kere herkes

Warzone için silahlar

Warzone henüz çıkmadı lakin Cold War'un çok oyunculu içeriği hangi silahların etkili olacağı konusunda bize net bir fikir verebiliyor. Warzone'a eklenecek Cold War silahlarından öncelikle hangilerine seviye atlatmanız gerektiğini merak ediyorsanız sizin için olası ilk üç silahı listeledim. Bu silahlarla bugün Cold War'da ölüm saçabilir, yarın öbür gün de onları battle royale'de eklentileri ve tam gücüyle kullanabilirsiniz.

LW-3 TUNDRA:



Modern Warfare'in önemli eksiklerinden biri hem oyunculara nişan alırken hareket imkânı verecek hem de vurduğunda düşmanı yere serecek güçte bir keskin nişancı tüfeğinin olmayışıydı. LW-3 Tundra, Counter-Strike'tan bildiğimiz AWP aslında. Hem sesi çok tatmin edici hem de nişan alıp sınırlı da olsa hareket imkânı sağlıyor.

XM-4:



Oyunun hemen başlarında sahip olacağınız saldırı tüfeği XM4, eklentileri olmadan zayıf ve etkisiz bir silah gibi durmasına rağmen doğru eklentilerle bir canavar haline geliyor. Özellikle düşük tepmesi bu silahı uzun mesafelerde ölümcül hale getirirken, daha geniş haritalarda ve ileride Warzone'a geldiğinde neler yapabileceğini hayal bile edemiyorum.

AK-47:



Oyunda aynı anda nasıl iki AK-47 olacağını bilmiyorum ama Cold War'daki AK-47'nin daha iyi olduğu kesin. Sekmesi bir tık daha fazla olsa da muazzam bir atış gücüne sahip. Doğru eklentiler ve iyi bir nişan alma becerisiyle çoğu düşmanın işini birkaç kurşunda bitirebilirsiniz. Orta-yakın mesafelerde ve sınırlı alanları kontrol ederken ölümcül olacağından hiç şüphem yok.

Aslında 1-2 güzel tasarım tercihiyle multiplayer'ı keyifli hale getirmişler. Sorun modların kısıtlılığı.

her yerde olduğu için nereden ateş altında kalınacağını bilmek mümkün değil. Örneğin yine *Modern Warfare* örneğinden gitmem gerekirse düşman sizi bir mağara ağzından vurduysa, takım arkadaşları da çok ileride değildir. Tekrar doğduğunuzda oyunu buna göre oynayıp pozisyon alırsınız. *Cold War*'daysa her an her yerden ateş altında kalmak mümkün. Sağınızdan gelen keskin nişancı atışı öbür el alakasız bir noktadan gelebiliyor. Hiç beklenmeyen anlarda düşmanla karşılaşmak da gayet mümkün. Bu durum özellikle Miami gibi açık alanlara sahip haritalarda bir tık daha belirgin hale gelmiş. Bunun önüne geçmenin tek yolu haritanın sınırlarında takılmak ki bu durum bile fazla güvenlik sağlamıyor. *Modern Warfare*'ın ilk dönemlerinde koridorların fazla belirgin olması sebebiyle oyuncuların kamp yapmasından şikayetçiydim ancak bekledikleri noktaları öğrendikçe bu durum daha az rahatsız edici olmaya başlamıştı. Burada alışacak veya uyum sağlayacak bir şey yok.

Biraz da Mod Warfare konuşalım

Cold War'un şaşırtıcı biçimde iyi olduğu konuysa daha kalabalık çatışmaların olduğu Fire Team: Dirty Bomb ve Combined Arms modları. Fire Team bazı yönlerden *Warzone*'u andırıyor. Toplamda 40 kişilik arenalarda 4 kişilik takımlarla oynanan bu modun olayı olabildiğince puan kazanmak. Bunu yapmanınsa farklı yolları var. Her oyunda klasikleşmiş düşmanları haklamanın haricinde haritada bulunan "kirli" nükleer bombalar var, bunlara sandıklardan ve düşmanlardan çıkan uranyumları yerleştirip bombayı patlatırsanız puan kazanıyorsunuz. Patlayan bombaların yaydıkları serpinti nedeniyle de oyun alanı bir süre küçülüyor. Tüm bombalar patladıktan bir süre sonra da harita yenileniyor ve yeni bombalar aktif hale geliyor. Bu modu *Warzone*'un Plunder'ına benzetmek mümkün. Gerçek anlamda ölmek mümkün değil, takımınız tamamen sahadan silinirse oyun alanına paraşütle tekrar giriş yapıyorsunuz. Bir battle royale gibi sabah akşam oynanacak bir mod olmasa da 1 saatlik kısa seanslarda oyuncusunu eğlendirmeyi fazlasıyla biliyor. İlerleyen haftalarda yine 4 kişilik takımlarla çalışan bombasız oyun senaryoları da mutlaka kendini gösterecektir. *Cold War*'un geniş alanları ve etkili silahları daha kalabalık haritalara sahip, geniş haritalar için daha mantıklı zaten.

Combined Arms'sa yine keyif aldığım modlardan biri oldu. 24 kişilik oyun sayısı büyük haritalar için yeterli gözükmeyebilir ancak çok sayıda araç, keskin nişancı noktası ve bitmeyen aksiyon bu modu eğlenceli hale getiriyor. Burada yine ileride farklı varyasyonların geleceğini tahmin ettiğim iki oyun tarzı var: Assault ve Domination. Noktaları almaya dayalı Domination'ı zaten iyi kötü hepiniz biliyorsunuzdur. Bu aynı içeriğin daha kalabalık ve tanklı, toplu hali olmuş. Assault'sa çok daha ilginç bir tasarıma sahip. Biraz *Battlefield*'ın Rush'ını andırdığını söylemek de yanlış olmaz. Oyunda iki takım da aynı noktayı almaya çalışıyor. O noktayı bir taraf ele geçirdiğindeyse düşman tarafına daha yakın olan yeni bir hedef ortaya çıkıyor. Alınan her nokta momentum arttırıyor ve ardı ardına hedefleri alan bir ekip, hedefleri daha hızlı alma gücüne sahip oluyor. Combined Arms'dan zevk almamın nedenlerinden biri de haritaların daha dengeli düzenlenmiş olması aslında. Hem büyük keskin nişancı savaşlarına imkân verecek alanlar var, hem de keskin nişancı hattının dışında kalan yakın temas bölgeleri mevcut. Adeta alan yetmediği için iyi dengelenemeyen normal çok oyunculu içerik, haritalar büyüdüğü anda kendini bulmuş.

Bileğiniz yeterince hızlı değilse, her köşeye bolca serpiştirilmiş siperlerden uzunca bir süre çıkamayacaksınız.

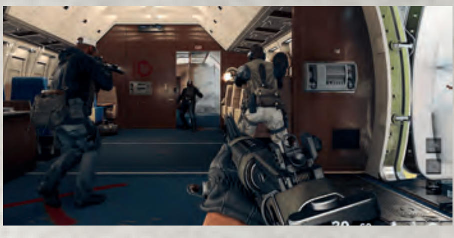


CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR



Her kapının ardında düşman olduğunu düşünmek paranoyaklık gibi gelebilir. 80'lerdeyse bu sadece sıradan bir davranıştı.





Pardon, bu savaş soğumuş

Silahlar konusunda da dönemin silahları bence serinin diğer oyunlarına kıyasla daha iyi yansıtılmış. Hem vuruş hisleri çok iyi hem de eklentilerin getirdiği değişim daha belirgin bir şekilde gözüküyor. Yine *Modern Warfare*'la karşılaştırmam gerekirse, orada silahlara yapılan her eklenti o silahı belirli bir yönde kullanmaya zorlarken buradaki eklentilerin olumsuz bonusları ya yok ya da çok daha az etkililer. *Cold War* "bu eklentiyi takarsan artık bu silahı yakın mesafede kullanamazsın." demiyor mesela. Sadece "o namlu seni uzakta bir tık daha iyi yapar" diyor. Elbette AK-47 gibi eklentilerle tamamen kullanılamaz hale gelebilen silahlar var ancak bunlar genel olarak uç örnekler. Doğru ellerde sıradan bir tabancanın bile ne kadar etkili olduğunu görmek beni oyun adına fazlasıyla umutlandırdı. Bir diğer beğenim de saha güncellemelerine ait eşyaların artık daha anlamlı içeriklere sahip olması. Sam Turret mesela havadan gelen kill streak'leri temizleyebiliyor, casus mikrofonu yakındaki düşmanların yerini gösterebiliyor. Deathmatch gibi hızlı modlarda anında patlasalar da, Search and Destroy gibi yeniden doğmanın mümkün olmadığı modlarda elin kaderini tek başına belirleyebilecek eklentiler bunlar. Bu sefer ortaya konup oyuncuyu adeta hiç korumayan bariyerler veya havada uçtuğu anda oyuncunun yerini belli eden Drone'lar yok.

Küçük detayları bir kenara bırakıp büyük oyunu görmek gerekirse, *Cold War* adının hakkını verebilen bir oyun değil. Tek kişilik senaryo çok kısa ve anlatılan hikâye de istenildiği şekilde sürprizlerle dolu olmaktan çok, iki ortaokul öğrencisinin öğle arasında yazdıkları bir hikâyeyi andırıyor. Yani önceki *Black Ops* oyunlarının da yakın zamanda Eisner ödülü falan alacaklarını iddia etmiyorum ama en azından karakterlerin iyi işlendiği, mekânların bir tık daha iyi vurgulandığı bölümler vardı. Burada Trabzon'da, Berlin'de veya Rusya'daki isimsiz bir köyde değil de, sürekli aynı düşman dalgalarının geldiği kartondan yapılmış ruhsuz mekânlarda oynadığımı hissettim. Çok oyunculu içerik de aynı şekilde bana sadece eski *Call of Duty* oyunlarını ve *Warzone*'u oynatmayı özletti. Belki de amaçları gerçekten budur. *Warzone*'a ivme kaybettirmeme adına *Cold War*'un içerikleri kısa süreli eğlence için uygun tutulmuştur. Yine de yeni silahlara ait eklentileri açmak için kaçınılmaz olarak biz *Warzone* oyuncuları bu modları da oynayacağız.

Cold War bu haliyle *Call of Duty* serisinin en zayıf oyunlarından biri olmuş. Bana bunu söyleten çok şey var aslında ama asıl neden serinin son 4-5 senede elde ettiği, doğru kullandığı her şeyin unutulup, sanki iyi grafikli bir Xbox 360 dönemi oyunu yapılması olmuş. Elimizde daha iyi hareket eden, hikâyenin daha geniş ölçekli olduğu, neredeyse hemen hemen her şeyin daha iyi çalıştığı oyunlar varken neden geriye dönmek isteyelim ki? @

+

- Oynaması keyifli silahlar
- Yeni grafik motoru iyi iş çıkarmış

−

- Senaryo hayal gücünden uzak ve sıkıcı
- Yapılan tercihler anlamlı değil
- Çok oyunculu haritalar kötü
- Karakterler çok hantal
- Senaryo elementleri çok tekrar ediyor

6



Son Karar

Serinin en kötü oyunu değil belki ama en sıradanı olduğu kesin.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Treyarch | **DAĞITIM:** Activision Blizzard | **KUTULU FİYATI:** 750 TL (PS4) | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 Euro (BNET) 600 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** callofduty.fandom.com

Karşıdan öyle görünebilir ama hayır, barbekücünün malzemelerini benim sağladığım doğru değildir.



GHOSTRUNNER

Üç boyutlu Katana Zero gerçek oldu

CEVDET EMRE KIZILCAN

Oyun dünyası iki boyutlu platform konusunda hiç kıtlık çekmiyor, hele ki *Super Meat Boy*'un popülerliğinden sonra. Üç boyutlu platform oyunları için de "kıtlık çekiyor" demek biraz iddialı bir söylem olurdu fakat "karakterin gözünden gördüğümüz üç boyutlu bir platform" tanımını yaptığımızda aklımıza *Mirror's Edge*'den başka bir isim gelmiyor. Neyse efendim, artık gelsin: *Ghostrunner*.

Steam'in düzenlediği demo etkinliklerinde denediğim ve dener denemez heyecanla beklediğim bir oyundu *Ghostrunner*. Atmosferi ve müzikleriyle cyberpunk'ı iliklerinize kadar hissettiğiniz üç boyutlu ve aksiyon dolu bir platform hayalleriyle doldum taştım. Neyse ki birkaç noksanlık haricinde oyun beni hayal kırıklığına uğratmadı.

Bir dakika, bu bir JoJo referansı mı?

Evet evet, bildiğiniz Jotaro'lu JoJo'dan bahsediyorum. Düşman ninjalar üzerinize atlarken "yare yare daze" diyerek atlıyor ve siz de hemen "Is this a JoJo reference?" diye içinizden geçiriveriyorsunuz. Ölü meme olmasa Reddit'te 15K upvote alacak bu espriyi bir kenara bırakacak olursak, eh *Ghostrunner* direkt ninja olduğu için birtakım anime ve Uzak Doğu kültürü göndermeleri içeriyor ister istemez. Mesela kimi zaman karakter kılıcını öyle bir güzel çeviriyor, öyle güzel bir animasyon giriyor ki...

30 kilometre öteden tahmin edilebilir hikâyesi ve oynanış tarzı bayağı Batılı tüm bu referanslara rağmen. Oldukça hızlı ve "tek kurşun yersen ölürsün" felsefesinde bir deneme yanılma içeriyor. *Hotline Miami*'de beri bayıldığım, *Katana Zero*'da mest olduğum bu mantığı üç boyutlu bir ortamda yaşamak inanılmaz keyifliydi. Kimi zaman benim berbat bir oyuncu olduğumdan, kimi zamansa oyunun çalışmayan mekanikleri yüzünden klavyemi parçalayacak kadar sinir küpü olduğum da oldu ama oyun keyfinden bir şey kaybetmedi.



Duvarda koşamayacaksam adı neden Wallrun?

Oyun seviye tasarımları konusunda gerçekten çok başarılı. Düşmanların rastgele yerleştirilmediği çok net hissediliyor. Ayrıca aksiyon kısımları hariç olmak üzere saf platform ve bulmaca sekansları, boss dövüşleri de oyuna çok taze bir hava katmış. Tasarım güzel de oyun bazen çalışmıyor, kıvrak hareketlerinizi ve reflekslerimizi konuşturduğunuz bir oyunda sinir bozucu.

Wallrun yapmak için duvara atladığımda çoook defa koşmak yerine kafa atmışlığım oldu. Karakterimin vücudunun tam yanını duvara yapıştırmam gerekiyor, tamam da özellikle kontrolcüyle oynandığı zaman bu imkansıza yakın bir şey. Ayrıca hayalet dediğiniz şey duvarın içinden geçmez mi ya, ne o öyle duvarda koşmak falan?!

Ghostrunner benim gibi bir arayışta olan oyuncuların ilk durağı olmuş durumda. Fakat Epic'te önce 40 TL'ye satılırken birdenbire "yoo :D" deyip 169 TL'ye çıkarılması sinir bozucu. 5-6 saat içinde biten bir oyun için de bu kadar para ödemek mantıklı değil. Şimdi söyleyeceğim şey oksimoron gibi gelebilir ama değil: *Ghostrunner* 30 doları hak edebilir fakat 169 TL biraz zor. Ya da millet asıl soru şu olmalı, TL'nin bu durumunu biz hak ediyor muyuz?

Yükleme ekranı mı, unut gitsin!

Ghostrunner gibi sürekli, sürekli ama SÜREKLİ ölüp durduğunuz bir oyunda her başarısız olduğunuz andan sonra yükleme ekranı girmesi inanılmaz keyifsiz olurdu. Neyse ki ödüğünüz zaman tek bir tuşla geri dönüyorsunuz savaş alanına.

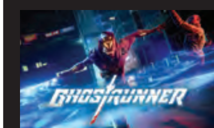
+

- Hızlı ve dinamik oynanış
- Görsellik (özellikle DX12'yle) oldukça başarılı
- Upgrade ağacı ve özellikleriniz savaşa keyif katıyor
- Bulmacalar ve atmosferik anlar harika
- Müzikleri hoş

−

- Mekanikler kimi zaman çalışmıyor
- Oyunun tasarım anlayışına aykırı bina tasarımları
- Oynanışa direkt etki eden bug'lar
- Fiyatının karşılığı değil

8



Son Karar

Sanki o ninja sizmiş gibi adrenalin yaşayacaksınız. 169 TL'yi tek seferde verip ayın sonunu getirebilme challenge da ekstra adrenalin tabii ki.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** One More Level, 3D Realms | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 148 TL (Playstore), 169 TL (Steam, Epic, XBL), 219 TL (PSN),30 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** ghostrunner.gamepedia.com

TRANSIENT

Transit mürit kalmasın!

M. İHSAN TATARİ

Conarium ve *Darkness Within* gibi Lovecraft temalı oyunlarıyla rüştünü ispatlayan Zoetrope (veya yeni adıyla Stormling Studios) Cthulhu mitosunu Cyberpunk'la birleştiren, farklı bir yapımla karşımızda: *Transient*.

Oyun post-apokaliptik bir gelecekte geçiyor. Büyük bir felaket tüm dünyayı mahvetmiş, insanlar Providence adlı kubbeli bir şehirde yaşamaya mahkûm olmuş. Şehir son derece karanlık ve klostrofobik bir yer. Öyle ki insanlar burada yaşamaktansa sanal uzaya girip orada sahte hayatlar sürmeyi tercih ediyor. Bu esnada makinelerine bağlı kalıp açlıktan ölen, sokaklarda pislik içinde yaşayan gruplar çıkıyor ortaya. Neon ışıkları, Çince tabelalar, sibernetik uzuvlar her yerde. Tam bir cyberpunk ortamı anlayacağınız.

Biz de bu şehirde yaşayan bir Meta-Şaman'ı, yani hackerlık ve şamanizmi birleştiren Randolph Carter'ı yönetiyoruz. Carter açıklayamadığı bir nedenden ötürü çok gerçekçi rüyalar görüyor ve düşlerinde kadim harabelerde gezinip kozmik varlıklarla muhatap olmak zorunda kalıyor. Bu da yetmezmiş gibi ortakları tek tek öldürülmeye başlanıyor. Böylece hem gerçek dünyada hem de sanal âlemde bir maceraya atılıyor adamımız.

Lovecraft sadece Cthulhu değildir

Transient'da *Conarium*'a kıyasla daha fazla bulmaca var. Yani bu kez sadece bir yürüme simülasyonu yok karşımızda. Ancak bulmacalar öyle aman aman zor değil. Soruşturma yaptığımız kısımlar da biraz basit kalıyor. Boşluk tuşuna basarak beynimizdeki bilgisayarı çalıştırıyor ve bu sayede etrafı tarayabiliyoruz. Arada bazı mini-oyunlar çıkıyor karşımıza; bunlara *Alone in the Dark* ve *System Shock* serilerinin ilk oyunlarına yapılan iki sürpriz gönderme de dâhil. Beni asıl zorlayan bunlar oldu çünkü kontrol şeması birdenbire değişiyor ve yeni kontrollere alışmak biraz zaman alıyor. Ama insanı oyun boyunca en çok uğraştıran şey neyle etkileşime girip giremeyeceğimizi anlamak.

Unreal Engine 4'ün nimetlerinden faydalanan *Transient* çok hoş mekân tasarımlarına sahip. Hem şehrin cyberpunk atmosferini hem de Carter rüyalar âlemine daldığında keşfe çıktığımız Lovecraft evrenini yansıtmakta çok iyi bir iş çıkarmış yapımcı ekip. Ama bu görsel şölende nereye tıklayacağımızı bulmak bazen çok zor olabiliyor. Dakikalarca cebelleştikten sonra aslında tek yapmam gereken şeyin bir kapıyı mouse'la çekip açmak olduğunu fark edip başımı duvarlara vurduğum anlar oldu. Carter'ın yüz modellemesininse böyle bir oyuna yakışmadığını üzülerek belirtmem gerek.

Transient seslendirmeler konusunda da inişli çıkışlı. Alice'i seslendiren çalışma arkadaşımız Ayda Tangüner rolünün hakkını fazlasıyla vermiş. Bazı yan karakterlerse ortalamanın altında kalmış maalesef. Türk ezgileri içeren müzikleriyse sevdim. Oyunda Türkçe desteği de var fakat birkaç küçük imla hatası çarptı gözüme. Düzeltilmesi dileğiyle...

Sonu biraz havada kalan ama Lovecraft'ın öykülerine aşina olanları, bulmaca avcılarını ve Cyberpunk temasını sevenleri tatmin eden 4 saatlik bir yolculuk *Transient*. Stüdyonun önceki oyunlarını sevdiyseniz yapışınız.







Carter'ın yüzü de kozmik dehşet sınıfına giriyor sanırım :)

Carter Çelebi

Eğer Lovecraft'ın The Dream Cycle öykülerini ve Bilinmeyen Kadath'a Düş Yolculuğu adlı kısa romanını okuduysanız Randolph Carter isim size bir yerlerden çok tanıdık gelebilir. Zira oyunun hikâyesi hem bu öykülerin hem de yazarın Deliliğin Dağlarında gibi kitaplarının güzel bir harmanından oluşuyor. Bu eserleri okumak oyunun sonunu ve hikâyesini daha iyi anlamanıza da yardımcı olacaktır. Carter aynı zamanda bazı çevrelerde H.P. Lovecraft'ın kendisi olarak kabul edilir.

+

- Etkileyici mekân tasarımları
- Buram buram cyberpunk atmosferi
- Lovecraft evreni
- Türkçe desteği

−

- Çabucak bitiyor
- Bazen nereye tıklayacağınız bulmak zor olabiliyor
- Carter, senin yüzüne n'olmuş?!
- Bazı imla hataları

7



Son Karar

Conarium'dan kısa olsa da bulmaca açısından daha doyurucu.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Stormling Studios | **DAĞITIM:** Iceberg Interactive
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-158-transient

MARVEL SPIDER-MAN MILES MORALES

Spider–Man gitti, yaşasın Spider–Man ONUR KAYA

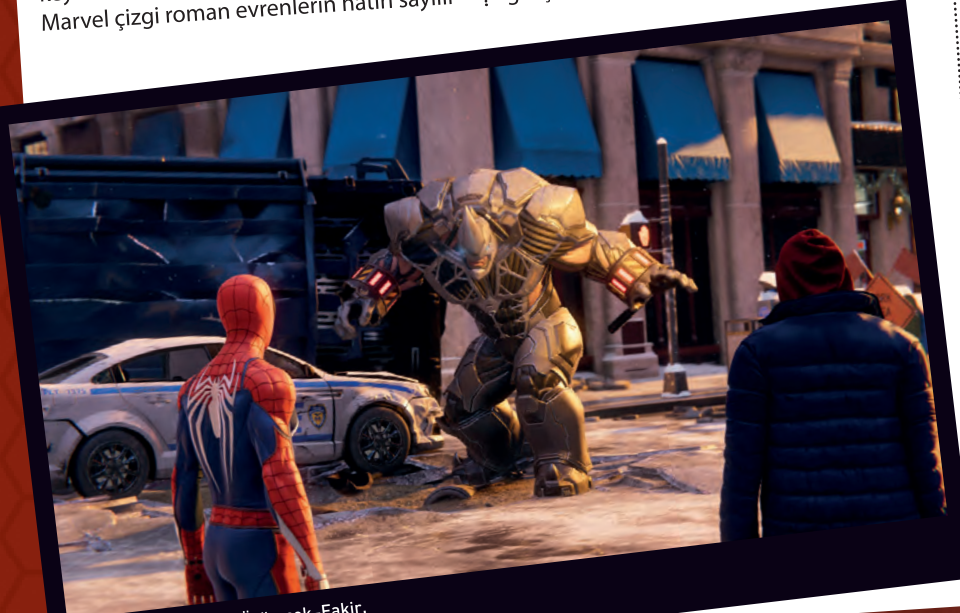
Derginin azılı çizgi roman sevdalılarından biri olarak bilinmeme rağmen (gerçi son yıllarda süper kahramanlardan epey uzaklaştım) itiraf edip içimden çıkarmam gereken bir şey var: Türev karakterleri sevmiyorum arkadaşlar. Erkek kahramanın kadın versiyonu (veya kadın kahramanın erkek versiyonu), çocuk versiyonu, paralel evrenden gelen amcaoğlu versiyonu karakterleri genel olarak sevmem. Bunlardan oluşma grupları da sevmem mesela, Teen Titans, Bat Family, Young Avengers falan feşmekan zerre umurumda değildir (New Mutants'ı türev klasmanına sokmuyor olsak da ancak ve ancak uzaktan severim). Bunların kendi hikâyelerini okumam, ancak kocaman maceralarda konuk oyuncu / yancı rollerde geldiklerinde varlıklarından keyif alırım. Bu yüzden hem DC, hem de Marvel çizgi roman evrenlerin hatırı sayılır kısımlarına yabancıyımdır. Elbette aralarında istisna olanları var ve bunlardan bir tanesi Miles Morales. An itibariyle incelemesini okuduğunuz, Miles'a adanmış oyun hakkında söyleyebileceğim en önemli şeyse: Morales'i sevmiyor, varlığını gereksiz buluyor olsaydım bile, oyunu oynadıktan sonra fikrim değişirdi.

Insomniac'ın Miles için planları olduğu, 2018 yılında çıkıp kitleleri mest etmiş *Spider-Man* oyununda ayan beyan ortadaydı. Ancak keratanın bu kadar çabuk kendi oyununa kavuşmasını beklemiyordum ben kendi adıma. Öte yandan düşününce mantıklı geliyor; 2 sene, bence ilk ana oyunun yaptığı etkiyi düşürmeden, aksine yükselterek taşıyabilecek ikinci bir oyun için yeterli değil. Dibimizi düşüren AAA yapımların büyük kısmı minimum 3-3,5 yıllık bir geliştirme sürecinden sonra pişmiş, olmuş bir şekilde ekranlarımıza yansıyor. Bu durumda bir *Spider-Man 2*, PS5'in çıkış oyunu olabilecek zamanda çıksa, tam teşekküllü bir yapım olamayacaktı. Zaten Insomniac bir yandan da *Ratchet and Clank*'le uğraşıyordu hem. Adı sanı iyi bilinen Parker'ın karizmasını da yarım, ufak bir oyunla çizmek olmazdı. Yedek kulübesindeki Miles sahaya alındı. İyi mi oldu kötü mü oldu gelin beraber karar verelim.

Zehir gibi bir delikanlı olmak

Spider-Man: Miles Morales muazzam bir açılış sekansıyla başlıyor. Miles olarak Peter Parker'la şehirde son sürat kaçan bir Rhino kovalıyoruz. Aksiyon süper gider, kamera açıları ve görsellik salya akıtırken Parker, Rhino'dan yediği dayak sonucunda maç dışı kalıyor. Miles ile Rhino baş başa, ancak çömez örümceğimizin henüz sahip olduğunu bilmediği bir (kendinden) gizli silahı var: Venom Power. Vücudunun ürettiği elektrikle Rhino'yu nakavt eden Miles'ın Peter'la partnerliği bu oyun çerçevesinde maalesef burada son buluyor. Peter "Rhino dövdün oğlum, şehri bir süre bensiz de idare edersin, sana güveniyorum" deyip MJ peşinde Avrupa seyahatine çıkıyor.

Yani, daha fazla Peter Parker görmek isteyenlerimize avuç yalatıyor *Spider-Man: Miles Morales*. Sahne tamamen Miles'ın ve oyun da tamamen Miles'ın bir Parker çakması değil de kendi kendinin Spider-Man'i olmayı öğrenmesi etrafına kurulu. Başta Parker'ınkinin daha dandiği bir kostüm giyerken çok geçmeden kendi kostümünü yapıyor mesela. Özellikleri aynı şekilde, başta Parker'ın daha dandiği hareketlere sahip gibi dururken, Venom güçleri açıldıkça dövüşler farklı hissettirmeye başlıyor.



Örümcek–Adam ve Örümcek–Fakir, Gergedan'la karşı karşıya.



ÖZLENEN KRAL

Başından sonuna kötü haberlerle bezeli olup bir de üzerine hepimizi bunlarla ev hapsinde başa çıkmak zorunda bırakan bir sene geçiriyoruz. Bu haberler arasında ne şok edici olanlarını saysak herhalde çoğumuz listeye Chadwick Boseman'ın ani ölümünü de ekler. Insomniac da Miles Morales'te Boseman'a saygı duruşunda bulunmayı ihmal etmemiş, oyun bitip yazılar aktıktan sonra son kertede göreceğiniz üzere yapımı oyuncuya adamışlar. Buna ek olarak oyundaki sokaklardan bir tanesine de "Boseman Way" adı verilmiş. Yıl boyu yaşanan ırkçılık protestolarına ithafen de oyundaki binalardan bir tanesinin yan cephesine harika güzellikte bir "Black Lives Matter" duvar resmi kondurmuşlar.

Arkadaşlar bakın, o Venom bu Venom değil, o Spidey de bu Spidey değil.

BOSS DÖVÜŞLERİ

Arkham oyunlarının bence en büyük kusuru her zaman için boss dövüşleri olmuştu. Spider-Man de Batman'deki dövüş sisteminin çok benzerini kullandığından epik görsellikte ama mücadele hissini hakkıyla vermekten uzak dövüşlere sahipti. Miiles Morales'in oynanış cephesinde önceki oyunun üzerine koyduğu en önemli şeylerden biri, oynaması daha keyifli boss dövüşleri. Daha oyunun başında Rhino'yla kapışıyoruz mesela ve ana oyundaki gibi Rhino'yu çevre kullanarak yenmemiz gerekmiyor bu sefer. Biyoelektriğimizi kullanarak ağzına ağzına vuruyoruz direkt, daha akıcı bir tempo oluşuyor. Kafa kullanmayı gerektiren bölüm sonu dövüşlerini ne kadar sevsem de yumruk yumruğa akan dövüşlerin yerini çoğu zaman tutamadıkları bir gerçek (Bkz: Demon's Souls). Bu yüzden yine Venom Power'ın yüzü suyu hürmetine daha keyifli dövüşler içeriyor Miles Morales.

Madem dövüşlere ucundan girdik, oynanışa detaylıca bir bakalım. Yakın dövüş esasen temelinde aynı. Ancak Miles'la oynarken, önceki oyunda Peter'la sık başvurduğunuz taktiklere başvuramayacaksınız. Ağ bombası atıp Concussive Blast'le milleti duvarlara zamklamak, saldırısından son saniyede kaçıp gözüne ağ attığınız düşmanı Web Strike'la tek hamlede haklamak gibi teknikleri kullanmıyor Miles. Ayrıca artık Takedown barımızın yanında bir de Venom barlarımız var, iyileşme işini de Venom barından harcayarak yapıyoruz. Venom güçlerimizse kullanırken bizi olduğumuz yerde sabit tutmaktan ziyade bize yatay ya da dikey düzlemde mesafe kat ettiren güçler. Oradan oraya daha sık uçup kaçıyoruz ve güç kullanırken daha sinematik takılan kamera sağ olsun efektlerin tadını daha bir güzel çıkarıyoruz. Miles bu durumda örümcekten ziyade yaban arısı gibi bir ritim yakalıyor.

Venom güçlerini sadece dövüşlerde de kullanmıyoruz. Şehirde ağla salınırken de tıpkı dövüşlerde olduğu gibi kendimizi daha yükseğe veya daha ileriye fırlatmak için onlardan faydalanabiliyoruz ki bu Miles'ın oradan oraya giderken bile farklı bir hissiyat verebilmesini sağlayan ufak dokunuşlardan. Önceki oyunda azıcık ekstra tecrübe puanı getirmek dışında pek bir işlevi olmayan hava akrobasilerini hatırlıyor musunuz? Burada seyahat sırasında Venom barımızı doldurmak için kullanıyoruz onları. Ayrıca Miles'ın salınma animasyonları da Parker'la aynı değil. Yer yer direkt olarak Into the Spider-Verse animasyonundan alınmış gibi duran, daha sarsak hareketleri var kendisinin. Bu detay özellikle hoşuma gitti. "Venom özellikleri daha daha nasıl?" derseniz de elektrik emmek ve yüklemek gibi bir işleve sahip olduklarından bulmacalarda kullanıldıklarını çıtlatabilirim.

Elbette oynanışın üçüncü bir parçası daha var: Gizlilik sekansları. Benim önceki *Spider-Man* oyununu oynanış cephesinde net bir şekilde *Arkham* serisinin aşağısında görme sebeplerimden biri tanesi, gizlenme sekanslarının görüldüğünüz anda düz yakın dövüşe dönüşmesi ve kendi içlerinde çok az çeşitlilik barındırmasıydı. Bu eskilerden biri tanesi *Spider-Man: Miles Morales*'de giderilmiş: Çizgi romanlara aşina olanlarımızın bileceği üzere Miles'ın görünmez olma becerisi var. Bunu keşfedişinin hikâyeye gayet güzel yedirilmiş olması bir yana, artık gizlenme sekansları sırasında görülünce kamuflajımızı aktif edip kayıplara karışabiliyoruz. Bu hâlâ fazla basit olan gizlenme sekanslarını daha katlanılabilir kıldığı için bir artı.

Miles Morales bu, Kilometers Morales'e benzemez

2018 Spider-Man ile *Miles Morales*'i karşılaştırmak gereken bir diğer nokta da hikâye. *Marvel's Spider-Man*'in çok net, bir SM hikayesinin altından kalkması gereken önemli noktaların altından gayet güzel kalkan bir hikâyesi vardı. Kahramanımızın günlük hayatını da esas mevzunun etrafına güzelce sarıp sarmalıyor, sadece Spider-Man'i değil Peter Parker'ı da anlatıyordu. Karşımızda hem kendi başına iyi işleyen hem de ana karakterimizle dinamiğinin ön plana çıktığı bir baş kötü vardı. Epik anları boldu, sonraki oyunlara göz kırpmayı da ihmal etmiyordu. Nihayetinde karşımızda sıfırdan anlatılması, kimin neyi olduğu aktarılması gereken bir karakter yoktu, Spider-Man'i tanımayan kimse yok çünkü.



BEN SEVMEEEK, SEVMEEEK İSTERDİİİM, NEREDEN BİLİRDİİİM, SEVENLER AĞLARMIŞ!!







Açık dünya oyunlarda sembolizm isimli kitabımdan bir sayfa.

Miles Morales içinse durum farklı. En başta türev karakterleri sevmediğimden bahsetmiştim ya size? Bunun en büyük sebebi, bu karakterlerin bana o kadar da farklı gelmemesi. Yani pek çoğunun kostümü, güçleri, ebeveyn karakterleriyle aynıyken, çizgi roman seven ve biriktiren bir insan olduğum halde bunları ayrıca okumak ihtiyacı hissetmiyorum ben. Çizgi romanlara yabancı olan herhangi bir insanın da hislerimi paylaşma ihtimali paylaşmama ihtimalinden yüksek geliyor bana. Yani Miles Morales'in onu kitleler arasında popülerleştirecek bir yapımda, bilip sevdiğimiz Spider-Man'den ayrıştıracak noktaların üzerine giden bir hikâyeyle tanıtılması olabilecek en iyi durum. Bana kalırsa da elimizdeki oyun bunu hakkıyla başarıyor. Miles'ın Peter'ın yokluğunda üzerinde hissettiği baskı, bir yandan onun yerini doldurup bir yandan kendi kendinin Spider-Man'i olmaya çalışması oyuncuya güzel aktarılıyor bence. Ayrıca oyunun yazımı samimi olayım derken yapmacıklaşmıyor.

Öte yandan, ana kötümüz jenerik. Oyunun esas kızı olan Phin, akılda kalıcı, iz bırakıcı bir karakter değil. Yani Miles kendi başına gayet güzel ancak diğer karakterlerle ilişkileri, diğer karakterlerin de tırt olmasından kelli ana oyundakiyle aynı seviyede bir duygusal yük taşımıyor. Miles güzel, geri kalan her şey "meh".

Tartışmak gereken en son nokta da görsel kalite ancak bana kalırsa çok da tartışılacak bir şeyi yok. *Spider-Man: Miles Morales*, ilk duyurulduğu zaman edilen "eski nesle de oyun çıkarıp oyunlarımızın potansiyelini zedelemeyeceğiz" laflarını yalanlar şekilde hem PS4 hem de PS5'e geleceği ortaya çıkan bir oyun malumunuz. Bu sebeple ana oyuna attığı fark, dudak uçuklatan bir fark değil. Yepyeni veya ciddi geliştirmeler almış bir motorla yapılmış gibi gözükmüyor, bu yüzden iki jenerasyon arası uçurumu ilk anda hissedemiyorsunuz. Efektler daha güzel, yansımalar ve dokular daha yüksek çözünürlüklü, çizim mesafesi epey artmış ve özellikle karakter modelleri çok çok daha detaylı. Oyun gerçekten güzel gözüküyor ama bir yandan da aynı gözüküyor çünkü 2018 sürümü de zaten konsolun sınırlarını zorlayan bir görselliğe sahipti. PS5'in sağladığı en büyük fark, "Performance" modunu seçerek erişebildiğiniz 60 fps oyun tecrübesi ve elbette yüklemelerin kısa olması. "Fidelity" modunu seçerseniz ise 30 fps'ye sabitlenip Ray Tracing efektlerine kavuşuyorsunuz. Performance'da dinamik 4K çözünürlükte oynarken Fidelity'de gerçek 4K çözünürlük devreye giriyor. Oyunu çoğunlukla Performance modunda oynayıp arada denemek için Fidelity'ye geçtim. 60 fps'den 30'a geçişteki yaşadığım deneyim kaybını diğer oyunlara kıyasla daha az buldum, 30 fps bu oyun özelinde o kadar rahatsız edici değil, *Demon's Souls*'da çok beter mesela. Ancak Fidelity modunun sağladığı görsel farkı o kadar da arzu edilebilir bulmadığım için, döndüm dolaştım kürkçü dükkânına vardım.

Spider-Man: Miles Morales deneyimlerim bu şekilde. Yapımı, oynadığım pek çok eklentinin aksine (dürüst olalım, tek başına oynanabilse de bu bir eklenti paketi) gereksiz bulmadım. Ancak pek çok kişinin şikâyet ettiği bir noktaya, yani oyunun kısa olmasına da parmak basma gerekliliği hissediyorum. Malum yeni nesil oyunlar Avrupa'da 80 Euro fiyatla satılacak bu nesilde. Bu zamlar ışığında Miles Morales'in baz fiyatı da 50 Euro. Yan görevsiz 7 saat kadar süren ana senaryosuyla zamanında 60 Euro olan, şimdi çıksa 80 Euro olacak *Marvel's Spider-Man*'in yarısından bile az bir içeriği var yani. Yan görevleri de yaparsanız 10 saate uzatırsınız, Ultimate zorluktan New Game Plus oynarsanız biraz daha gider o kadar, oranlar bozuk. Aşağıda verdiğim notu oyunun fiyat performansına değil, fiyattan bağımsız kalitesine veriyorum. Ancak indirime girmeden almanızı net bir şekilde tavsiye etmiyorum.

+

- Aksiyonda Miles'ı Peter'dan ayrıştırmayı başarmışlar
- Görünmezlik özelliği sağ olsun gizlilik sekansları gelişmiş
- Miles'ın karakterinin hem oynanış hem hikâye üzerinden verilişi başarılı

−

- Oyun fiyatına oranla çok kısa kalıyor
- Hikâyenin problemleri var

8

Son Karar

Öncekine doyamamıştık, biraz farklısının daha fazlasına kavuştuk, daha ne olsun?

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Insomniac Games | **DAĞITIM:** Sony
DİJİTAL İNDİRME: 459 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** marvels-spider-man.fandom.com

KINGDOM HEARTS MELODY OF MEMORY

Basit ve temiz

ÖMER AKDAĞ

Tetsuya Nomura ne yaptı ne etti Square Enix'in kaynaklarını babasının malı gibi kullanabilecek bir konuma erişti. Baksanıza, Disney'e ödenen telif ücretlerini falan da düşünürseniz Kingdom Hearts III resmen ana bir Final Fantasy oyunundan bile daha büyük masraftır. Ki oyun neredeyse tamamen KH'leri ezelden beri takip edebilmiş, nispeten sınırlı bir kitle için yapılmıştı, çok büyük para kazandırdığını hiç sanmıyorum. Şimdi de o güzelim, o çeşit çeşit Final Fantasy müzikleri Theatrhythm diye bıdı bıdı uyuz bir ritim oyununda heba edilirken Nomura, sevdiceği Kingdom Hearts için eşşekler gibi bir ritim oyunu yapmış.

Versus XIII'ü hatırlayan?

Oyunda bir yandan şarkıları çalıyoruz, bir yandan da ara sıra giren videolar eşliğinde Kairi'nin serinin özetini geçişini dinliyoruz. Tabii "oyunları oynamasam, sırf buradaki özetleri dinlesem yeter" diye düşünüyorsanız... Ay bana bir gülme geldi :D Kingdom Hearts yahu bu, otuz saatlik özetini beş kere dinleseniz yine anlamazsınız, öyle bir şey yok. Bu oyundaki özet geçme sırf öyle ufaktan hafızaları tazeleyelim modunda, çok detaylı bir şey beklemeyin. Ha tabii dediğim gibi Kairi anlatıyor bir de hikâyeyi. Çok da dürüst davranmıyor kerata. Dürüst davransa "şu şu oldu, sonra beni kaçırdılar Sora kurtardı, sonra şu şu oldu, yine beni kaçırdılar Sora kurtardı, sonra darkness, sonra ok i believe you, sonra beni yine kaçırdılar Sora kurtardı" gibi bir şey olurdu.

Ama şimdi hakkını da yemeyeyim bu oyunun sonundaki yeni sahnelerde ufaktan karizmasını yapıyor Kairi. Ve evet, ALAKASIZ RİTİM OYUNUNDA HİKÂYEYİ İLERLETMİŞ ADAMLAR! Ama KH'leri yakından takip eden biriyseniz bile çok da şe'apmayın, güzel olsalar da kısa ve aşırı önemli olmayan sahneler eklenmiş. Ritim oyunlarını sevmiyorsanız YouTube'dan sonunu izleseniz yeter.

Sora, yemeğin soğudu çocuğum

Oynanış olarak son derece başarılı Melody of Memory. İlk KH'deki Destiny Island'dan başlıyoruz, Chain of Memories, KH2, Birth by Sleep, KH3 falan filan, mobil oyun KH X hariç her yere gidiyor, bazen KH mekânlarında, bazen Disney mekânlarında nota tıngırdatıyoruz. Biz düz nota basıyoruz ama ekrandaki ekibimiz bizim bastığımız tuşlara göre düşmanlarla savaşıyor aynı zamanda. Bu "aksiyon oyunu hissiyatlı ritim oyunu" hissini çok da güzel vermişler.

Şahsen KH müziklerini gayet severim ama bunlara çoğu KH oyuncusunun aksine büyük hayranlık beslemem, ama böyle şık bir ritim oyununda bu aşina olduğum müziklerle oynamak yine de aşırı tatlı geldi. Tabii KH'lerin müzikleri, örneğin FF müziklerine nazaran, biraz birbirine benzer, o nedenle ritim oyununda çeşitlilik arayanlar burada pek aradığını bulamayabilir, onu da söylemiş olayım.

Yalnız aşırı detay bir şikâyette bulunmadan da edemeyeceğim. Ritim oyunlarında normalde siz tuşa basarsınız, oyundan anında ses gelir, siz de doğru mu yanlış mı bastığınızı kulağınızla anlarsınız. Burada tuşa basıyorsunuz, karakterin saldırı animasyonu giriyor ve o dediğim ses, saldırı gerçekleştiği anda geliyor. Tuşa basmanızla sesin gelmesi arasında saniyenin 10'da 1'i gibi bir fark var. Tıngır mıngır şarkılarda (ki oyundaki çoğu şarkı öyle) önemli bir şey değil bu ufacık fark ama hızlı, notaların patır patır geldiği şarkılarda şirazeniz kayıyor. Sesin tuşa basıldığı an geldiği bir formül çok fark yaratırdı diye düşünüyorum.

Bu garip şikâyetimi bir kenara koyarsak taş gibi bir ritim oyunu Melody of Memory. KH müziklerini, KH atmosferini seviyorsanız süper vakit geçireceğiniz kesin.



Naminé yine hafızamızı mı dağıttın? Şarkılı türkülü bir yer değildi Castle Oblivion?



+

- KH şarkılarıyla oynanan bir ritim oyununun var olması!
- Yüksek prodüksiyon kalitesi
- Bir sürü farklı Disney ve KH mekânı
- Hikâye eklentileri hayati olmasa da gayet güzel
- Let It Go var!
- One Winged Angel var!!

−

- Tuşa basma ve basış sesi duyma arasındaki küçük fark
- Sadece tuş sesini kapayayım, diğer ses efektleri açık kalsın da diyemiyorsunuz
- Let It Go dışındaki bazı Disney şarkılarının da sözlü versiyonları olsaydı keşke

7+

Son Karar

Ritim oyunu sevdalıları için biraz basit kaçıyor ancak büyük özenle yapılmış bir oyun. KH seviyorsanız moda girmemeniz imkânsız.

TÜR: Ritim | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 400 TL (PSN, XBL), 60 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** kingdomhearts.fandom.com

FUSER

DJ in da house!

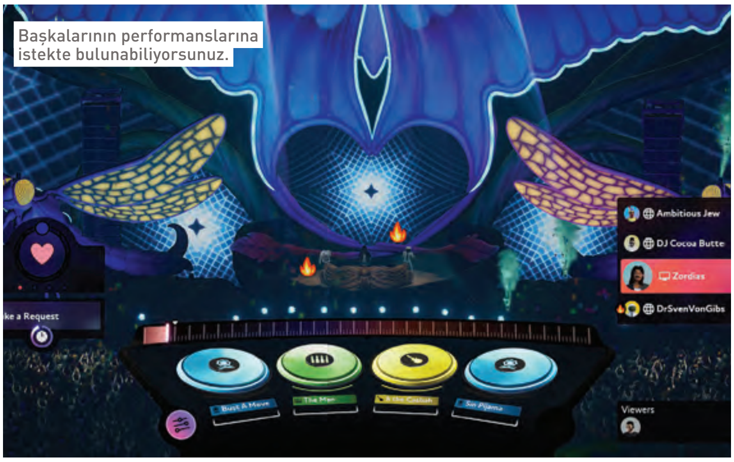
ARES AYBAR

Hayatınızın bir anında DJ olduğunuzu hayal ettiğinizi biliyorum. Kalabalık bir konserde insanları coşturmak ya da özel bir mekânda doğru seçimlerle ambiyansı tamamlamak... Ben büyük bir festivalde sahneye çıkmak isterdim mesela. Hazırladığım efektleri ve elektronik müzik parçalarını da serpiştirerek hafif bir ritimde başladığım performansımı insanların müzikle bir olacağı noktada keskin bir şekilde bitirerek performansın etkisinin sonrasında da devam etmesini sağlamak...

Önümüzdeki yaza kadar karantinalarla geçecek hayatımda elektronik müzik ve sonrasında DJ'lik konusuna eğilmek üzere çeşitli planlar yaptığım sırada muhteşem bir zamanlamayla *Fuser* yayınlandı. Bu kadar detaylı ve gerçekçi bir oyunla karşılaşacağımı da düşünmüyordum.

Drop the disc!

Performansımıza başladığımızda önümüzde ritim, bas, ana enstrüman ve vokali temsil eden dört adet farklı renkte disk oluyor. Sahneye çıkmadan önce seçtiğimiz şarkılar ve efektler içerisinden oluşturduğumuz çeşitli kombinasyonlar sayesinde güzel müzik yaratıyoruz. Aynı zamanda müziğin ritmini ya da tonunu değiştirmek, herhangi bir diski ön plana çıkarmak gibi çeşitli ayarlamalar da bizim elimizde.



Başkalarının performanslarına istekte bulunabiliyorsunuz.

Harmonix oyuna alışma sürecimizi kolaylaştırmak için her şeyi düşünmüş. Hikâye adı altında uzunca bir oyun tanıtım sürecinin her bölümünde farklı müzik türlerinde takılırken yeni özellikler ve onları nasıl kullanacağımızı öğrenip pratik yapıyoruz. Gerçi her bölüm o kadar kısa olmuş ki, yarattığımız müziğin iyi-kötü olmasını anlayamadan bize önerilen komutları yerine getirmekle yetiniyoruz. Kendimizi başarılı bir DJ gibi hissettiren asıl önemli noktaysa oyunun şarkıları ve efektleri sentez başarısı. Saçma sapan zamanlama ya da absürt eşleştirme akışı çok da bozmuyor. Güzel müziğin tadını çıkarmaya devam ediyoruz.

Başlangıçta kullanıma açık olan şarkıların yanı sıra oyun içinde seviye atladığınızda kazandığınız puanlarla kütüphanenizi genişletebiliyorsunuz. Bunun dışında gerçek parayla satın alabileceğiniz farklı şarkılar da mevcut. Zamanla eklenecek yeni alternatiflere göre bu fikrim değişebilir ancak şimdilik çeşitli türlere hâkim olmayan DJ Ares'in para harcamasına gerek olmadı (100+ şarkıyı listelemeyeyim de birkaç isim saymak gerekirse: 50 Cent, Billie Ellish, Coldplay, Imagine Dragons, Lady Gaga, Maroon 5, Megadeth, The Weeknd...)

Birlikte başkalarıyla serbest sahnede takılmak ya da atışmak çok ilgimi çekmedi. Tam ustalaşmadan dış dünyaya pek açılmayı düşünmüyorum. Yine de bu deneyimin sizi gaza getirdiğini belirtmeliyim. Girip başkalarının performanslarını izlemekse çok eğlenceli.



Make some noiseeee!

Müzikle haşır neşir olmayı seven biriyseniz, müziğin temellerinden dışarı adım atmadan ama aynı zamanda sizi yormadan DJ olmanın keyfini hissettirecek bir oyun var ortada (böyle bir oyun için fazla pahalı olduğunu belirteyim ama). Bütün gün Bad Guy baslarının üzerine Hot Stuff ya da All the Stars ritmi üzerine X Gon' Give It to Ya söylemek gibi yan etkileriyle hayatınıza devam etmek de size kalıyor.

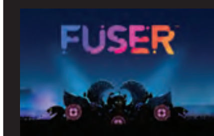
+

- **Efektler derya deniz**
- **Güzel şarkılar, hitler!**
- **Ritm duygunuzu geliştirebilirsiniz**

−

- **Gerçek bir hikâye modu olmalıydı.**
- **Uzun süreler oynayamıyorsunuz, beyniniz ve kulaklarınız yoruluyor**

8+



Son Karar

Fuser sizi bir Hey! Douglas yapmasa da o hissi yaşamanızı sağlıyor.

TÜR: Müzik | **YAPIM:** Harmonix | **DAĞITIM:** Ncsoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 419 TL (Steam), 459 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/fusergame



PS4 PS5 ONE X|S WIN

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

UBISOFT VALHALLA'YI HAK ETTİ Mİ?

YAZI
CAN ARABACI

"Odin'in benim için şölen masasını hazırladığını bilmek çok güzel. Yakında kıvrık boynuzlardan şarap içeceğiz! Odin'in Valhalla'sına gelen bir savaşçı şikâyet etmez; yanına ağzımda korku sözleriyle girmeyeceğim...

Æsir beni karşılayacak, ölüm yas olmadan gelecek. Ben de gitmek için sabırsızlanıyorum. *Dísir beni evime davet ediyor.*

Odin'in gönderdiği Valkürler, Æsir ile onur duyarak içkimizi yudumlayalım. Ömrümün günleri sona eriyor. Ölürken gülüyorum..."

Böyle buyurduğu iddia edilir Ragnar Lodbrok'un yılan dolu çukurda son nefesini verirken. *Assassin's Creed* serisinin son halkası olan *Valhalla*, Ragnar'ın hikâyesini konu almıyor belki ama onun açtığı yolda, Britanya'nın verimli ve yeşil topraklarında ilerliyor dev adımlarla.

Yine bir intikam hikâyesiyle açılış yapıyor *Valhalla*. Eivor daha dokuz yaşındayken ailesinin Kral Styrbjorn'e bağlılıklarını kutladıkları bir şölende yetim kalıyor. Kral Styrbjorn tarafından evlatlık olarak alınan ve onun çocuğuymuş gibi yetişen Eivor, ailesini katleden Kjotve the Cruel'i unutmuyor ve yıllar yıllar sonra kendisinin tekrar kontrolünü ele aldığımızda hâlâ Kjotve'nin peşinde olduğunu görüyoruz. Bu intikam hikâyesi oyunun ana konusu değil tabii; sadece girişi. Birkaç saat Norveç'in dondurucu güzelliğine hayran olduktan sonra asıl mevzuya geliyoruz.

Norveç'in bağrından kopup Britanya'ya ayak bastıktan sonra Eivor ve klanının asıl "saga"sı başlıyor. Ragnaroğulları'nın açtığı yoldan ufak ufak kendimiz ilerlemeye başlıyoruz. Britanya'da kalıcı olmak istiyorsak bize kalıcı bir yerleşke lazım. Böylece Ragnaroğulları'ndan kalma eski bir kampta kendi yerleşkemizin temellerini atmaya başlıyoruz. Şuraya bir demirci, buraya bir ahır derken bir avuç Norveçli ve iki üç binadan ibaret olan Ravensthorpe giderek büyüyüp semirmeye başlıyor. Geliştikçe de sağdan soldan tanıştığımız tüccarlar, avcılar ve eksantrik tiplemeler yerleşkeye çekiliyor. Güzel olan bunun mekanik bir şekilde değil de çok doğal hissettiren bir şekilde gerçekleşmesi. Siz ittifak kurmak ya da yağma yapmak için Ravensthorpe'tan uzak-

SCIROPE-SCIRE'DAKİ KALENİN GİZEMİ

Sciropescire'daki Mystery Event'lerden Paola's Dream adındaki bir tanesinin ardında yürekleri dağlayan bir hikâye var. Bu etkinlikte kalenin önündeki Jason'la konuşmanız ve kısa bir ara sahneye tanıklık etmeniz yetiyor. Ancak göreve ilham olan gerçek Jason'ın açtığı Reddit başlığını okuduğunuzda bu sahnenin neden çok kıymetli olduğunu öğreniyorsunuz.

Paola ve Jason aslında Ubisoft oyunlarını çok seven bir çift. Paola 21 yıl boyunca kanserle mücadele ettikten sonra 2018 yılında ne yazık ki hastalığına yenik düşmüş. Neredeyse 20 yıl boyunca eşine bakıp destek olmuş Jason, kendisi de kansere yakalandığında iyice dibe vurmuş. İntiharı düşündüğü sıralarda Paola'yla birlikte oynadıkları The Division'da son bir kez boş sokakları gezerken The Division 2'nin reklamına denk gelmiş ve bari son bir kez oyuna şans vereyim demiş. Ancak beklediğinin aksine tutunacak ve motive olacak ufak bir dal parçası bulmuş oyunda.

Jason, Reddit'te hikâyesini paylaştıktan sonra Ubisoft'tan çeşitli yapımcılar kendisine ulaşmışlar; hatta Ubisoft'tan ayrılan ancak o sırada Valhalla'nın yaratıcı yönetmeni olan Ashraf Ismail'e Paola'nın vefatından önce yaptığı bir kale tuvalini yollamış ve Ashraf Ismail de oyunlarının başka hayatlar üzerindeki etkisini hatırlatması için tuvali Ubisoft Montreal ofisine asmış...

İşte o resimdeki kale, Paola's Dream'de Paola ve Jason'ın önünde durdukları kalenin ta kendisi. Montreal ekibi, bu tuvali oyun içinde ölümsüzleştirerek Paola ve Jason'ın rüyasını da Valhalla'yı oynayanlara ulaştırmış oldular böylece. Paola'nın çizdiği versiyonunu aynı zamanda Modern Zaman'daki kulübenin duvarına asılı olarak görmeniz de mümkün.

tayken hayat durmuyor, akıp gitmeye devam ediyor. Bir döndüğünüzde kasabadaki karakterlerden yaşını başını almış bir tanesinin siz uzaktayken son nefesini verdiği haberini alıyorsunuz mesela; bir seferindeyse zırhınızı yaptırmak için yerleşkenize döndüğünüzde demircinizin kalbinin sesini dinleyerek evlenmek için taa haritanın öteki ucuna gittiğini öğreniyorsunuz. Sadece Ravensthorpe için de geçerli değil bu durum. Dünya üzerindeki diğer karakterler ve mekânlar da sizden bağımsız olarak yaşıyormuş ve ilerliyormuş hissini gayet güzel veriyor.

BİR ELİN NESİ VAR...

İttifaklar kurmak demişken... *Valhalla*'nın ana anlatılarından birisi tamamen bu ittifaklar üzerinden ilerliyor. Britanya'da kabul görüp kalıcı olmak için bölgedeki diğer halklarla arayı iyi tutmak lazım. Bunu sağlamak için de Randvi'le birlikte harita odasında kafa kafaya uzun saatler geçireceksiniz. Bir iki tane ufak bölgeyle başlayan bu ittifakların sayısı gittikçe artacak; gitgide hançerinizi dört krallığın daha derin ve önemli noktalarına saplamaya başlayacaksınız. Hikâyenin ana dalı bu ittifaklar üzerinden gitse de dallanıp budaklandığı noktalar işleri daha ilginç kılıyor. Isu hikâyesi, Sigurd ve Eivor'un destanı, Hidden One'lar ve Order of the Ancients çekişmesi, modern zaman hikâyesi derken *Valhalla* sizi sürpriz dönemeçlerle dolu sürükleyici bir anlatıyla avucunun içine alıyor. Bunu *Odyssey* kadar dağılmadan, çok daha derli toplu ve odaklı şekilde yapması da cabası.

Saman balyalarına gözümüzü karartıp atlıyoruz habire ama gerçekte bu işin matematiği nasıl işlerdi acaba diye merak ediyorsanız... Fizikçilerin yaptığı bazı hesaplamalara göre 50 metrelik bir atlayıştan sağ salim çıkmak için yaklaşık 4 metre yüksekliğinde bir saman balyasına ihtiyacınız olurdu.

Böyle dallı budaklı hikâye dedikten sonra *Odyssey*'deki yan görev travmalarınız tetiklenmiş olabilir; ama endişelenmeyin. *Odyssey*'nin temelindeki fikir sizi asla boş bırakmamak, her daim elinize daima yapacak bir şeyler vermekti. Ama kemik oyuncu kitlesinin "Aman her şeyi yapmalıyım, her şeyi görmeliyim!" saplantısına sahip olduğunu ihmal etmişti Ubisoft. Bunun sonucunda oyunun yapay zekâ tarafından "görev olsun" diye yaratılan görevlerini bile yapa yapa yan görevlerden tiksinir hâle gelmiştik. Bu sefer yan görev sistemini komple rafa kaldırıp *Red Dead Redemption*'ın "Stranger" sisteminden ilham alan bir sistem kurmuşlar. Harita ekranınızı açtığınızda üç farklı türde sembolle karşılaşacaksınız: Wealth, Mystery Events ve Artifacts. Wealth, haritada yağmalayabileceğiniz Britanya zenginliklerini temsil ediyor. Haritada gizli zırh ve silahlar, o zırh ve silahları geliştirmede kullandığınız külçeler, deri ve maden stokları falan hep sarı sarı parlayan Wealth'le ifade ediliyor. Mystery Events, bir nevi az önce de bahsettiğim "Stranger" sistemine benzer bir yan görev sistemi. Quest Log'unuzda herhangi bir şekilde yer tutmuyorlar ve size dünyada gerçekleşmekte olan bir olay sunup genellikle 2-3 dakikalık bir interaksiyonun ardından çözümleniyorlar. Bu, savaşta onurlu bir şekilde galibiyet almak isteyen bir Norveçlinin sizden yardım istemesi de olabilir, hamile bir kadının "doğumu şu tapınakta yapmak istiyorum, beni atınla oraya bıraksana" şeklindeki talebi de. Arada Britanya'nın hazinelerini kovaladığınız ya da efsanevi hayvanlarla boğuştuğunuz daha spesifik türleri de oluyor bunların; sembolleri biraz daha farklı oluyor, oradan anlaşılıyor ne oldukları zaten. Son olarak da Artifacts var. Bunlar genelde ya dövme şemaları olan uçuşan kağıtlar ya Roma dönemine ait kalıntılar ya da lanetlenmiş bölgeleri içeriyor. Çok zor değiller ve yolda karşınıza çıktığında hızlıca halledip geçebiliyorsunuz rahatlıkla.

DERSİNE ÇALIŞIP GELMİŞ

Origins ve *Odyssey*'de aksayan ya da eleştirilen ne varsa düzeltmek için bir şeyler yapılmış.



» Animus içindeyken bazen "anomalilere" denk gelebiliyorsunuz. 10'unu da bitirirseniz sürpriz video var!





Oyunda "Eagle Vision" değil de "Odin Sight" bulunması aslında Last Descendant kitapla–rından güzel bir devamlılık sağlıyor. İkisi de temelde aynı şey olsa da Vikingler bu al–tıncı his görüşünü tabii ki Odin'le bağdaştırmış durumda.



Doğada vahşi gezen kurtları yanınıza katmak başta iyi bir fikir gibi gelmeyebilir ama aslında çok tatlılar yahu...



BENZER İŞLER

Valhalla'da Odin'in sofrasına konuk olmak sizi kesmedi, daha çok Vikinglik istiyor canınız. Neler izlemeli, neler okumalı? Aynı tadı verir mi bilmiyorum ama içinizdeki İskandinav ateşini biraz söndürebilecek şu yapımlar geliyor aklıma:

- **İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ:** Odin niye tek gözlüymüş, Loki yine kimi kandırmış, Tyr'in eline ne olmuş... Kısacası işin mitolojik kısmında merak ettiğiniz çoğu şeyi hikâyeleşmiş olarak bu kitaptan öğrenmeniz mümkün.



- **VIKINGS:** Valhalla'nın hikâyesi Büyük Viking Ordusu ve Ragnar'ın destanından, haliyle diziden sonra geçiyor. Ama oyundaki karakterler, olaylar ve mekânlara aşina olmak için gayet nefis bir kaynak.
- **THE LAST KINGDOM:** Vikings kadar popüler olmamış olsa da oyun boyunca kulağınıza çok fazla tanıdık ses çalınmasına sebep olacak bir diğer Viking dizisi. Dizinin kadrosunun neredeyse yarısı falan oyunda seslendirme yapmış.
- **VINLAND SAGA:** Anime ve manga serisi. Japonların elinden çıkan Vikinglik nasıl olur diye merak ediyorsanız okuyabilir ya da izleyebilirsiniz. Aynı zamanda Ubisoft'la ortaklaşa yapılan kısa bir manga serisi de çıktı.
- **ASSASSIN'S CREED: LAST DESCENDANTS:** Matthew J. Kirby'nin yazdığı bu romanlarda Valhalla'da (ve hatta Odyssey'de de) tanıdık gelecek yüzler ve kavramlar bulunuyor. Daha da güzeli? Kitapların Türkçe çevirisi var; üstelik de tanıdığımız ve sevdiğimiz eski yazarımız Ege Sağın'ın çevirisiyle.
- **ASSASSIN'S CREED: VALHALLA *SONG OF GLORY:*** Şimdilik iki bölümü yayınlanmış olan çizgi romanda oyunun öncesi anlatılıyor. Üçüncü ve son sayı 23 Aralık itibariyle çıkmış olacak.

EDEN'IN İKİ YAPITI

• KILICINI TAŞTAN ÇIKARTANLAR

EXCALIBUR

Yani o kadar İngiltere'ye gidiyoruz, elimizde de Excalibur gibi efsanevi bir kılıç miti var, böylesi bir fırsat hiç ıskalanır mı? Iskalamamışlar haliyle. Excalibur'u almak biraz uğraştırıcı olsa da bu Eden Kılıcı'nı kuşanmak elinizde. Bunun için öncelikle haritada mavi Mystery Event olarak gözüken Treasure of Britain'lerden 8 tanesini toplamanız lazım. Bu tabletlerin her biri bir nevi mini-zindanda hoplamacalı zıplamacalı bulmacaların ardında yer alıyor. Kalan üç tanesiyse spesifik bazı Zealot'ların elinde: Woden, Heike ve Hrothgar.

11 tableti de topladıktan sonra Hamtunscire'daki Myrddin's Cave'e (Myrddin, Merlin...) girip oradaki heykellere tabletleri yerleştirirseniz Excalibur'u taştan çekebiliyorsunuz. İngiltere'nin kralı olup olmadığınız konusuna gelirsek... Eh, orasını da kendiniz oynayıp görün.

• ÇEKİCE LAYIK OLMANIN BEDELİ

MJOLNIR

Mjolnir'e layık olmaksa daha zor. Öncelikle Grantebridgescire ve East Anglia'daki Lerion'ın üç kızını da yenmelisiniz. Her biri size Thor'un zırhının bir parçasını verecek; üzerine üzerlerinden düşen bıçakları East Anglia'daki yer altı tapınağına götürürseniz Thor'un Miğferi'ni alacaksınız.

Bitti sanıyorsanız bitmedi; zira Thor'un pelerini lazım bir de. Onun için de Order of the Ancients'ın 45 üyesini de yenilgiye uğratmanız ve Hytham'a dönmeniz lazım. Böylece Hytham size son parçayı hediye edecek.

Thor'un tam zırhını giyer halde oyunun sonunda, Norveç'in en kuzeyinde gittiğiniz bir bölge var ya, orada kayalıkların dibinde etrafına elektrik saçan Mjolnir'i görebilirsiniz. Artık kaldırdıktan sonra Avengers'a mı katılırsınız, yoksa Kratos'u mu ziyarete gidersiniz, orası size kalmış.



Eivor'un adının anlamı "bilgece armağan" ve "iyi talih" iken kuzgunu Synin'in anlamıysa "içgörü", "kavrayış". Sigurd, *sigi– zafer ve *gurd– ise koruma (guard) köklerinden türemiş. Basim ise Arapça "gülen kişi" anlamına geliyor.





MODERN DÜNYA. ÇIKAN KISMIN ÖZETİ

Origins'le tanıştığımız yeni modern zamanlar başrolü Layla Hassan, Valhalla'da da rolüne kaldığı yerden devam ediyor. Ne yazık ki en çok üzerine düşülen hikâyenin Odyssey'nin Season Pass'inin ardında olması belki son olan biteni kaçırmanıza sebep olmuş olabilir diye Layla'nın hikâyesinin kısa bir özetini geçmek iyi olur diye düşündüm; böylece Valhalla'da olan bitenler konusunda kafanız çok da karışmamış olur hem. Önceki iki oyunla ilgili AĞIR SPOILER içerdiğini hatırlatayım ama...

Eski bir Abstergo Industries çalışanı olan Layla, Animus konusundaki radikal fikirleriyle bu teknolojinin gelişmesinde de büyük rol oynamıştı. Ancak hırsı onu Abstergo'nun namlusunda bir hedef haline getirdi ve bu yüzden kaçıp saklanan Layla, yanında götürdüğü portatif Animus teknolojisiyle kendi bildiği yolda devam etti. Layla'daki potansiyelin farkına varan Assassin'ler de harekete geçmekte gecikmedi ve böylece şu anki "Mentor" William Miles'ın yaptığı teklifle birlikte Layla, Assassin'lere katıldı.

Organizasyonda hızla yükselen Layla, 2018'de kendi ekibinin başına geçti ve Yunan misthios Kassandra'nın anılarını yaşayarak kayıp Isu şehri Atlantis'i buldu. Burada Staff of Hermes Trismegistus tarafından hâlâ hayatta tutulan Kassandra'yla karşılaştı ve Kassandra'nın bunca zamandır asayı "Anıların Varisi"ni, yani kendisini beklediğini öğrenerek asayı ondan devraldı. Ancak asa ve Kassandra'nın Atlantis'teki testlere dair anıları Layla'yı kötü şekilde etkilemeye başladı. Layla'nın dostu ve takım arkadaşı Victoria Bibeau bunu fark ettiğinde Layla'nın Animus simülasyonunu zorla sonlandırdı. Ancak kontrolünü kaybeden Layla, yanlışlıkla Victoria'yı ittirerek ölümüne sebep oldu.

Bu sırada bir süredir zaten peşlerinde olan Templar örgütü asayı ele geçirmek için Sigma takımını Atlantis'e yollamıştı. Takım Layla tarafından etkisiz hâle getirilince liderleri Juhani Otso Berg, Layla'nın karşısına kendi çıkmaya karar verdi. Ancak o da asanın etkisi altındaki Layla'yı yenmeyi başaramadı; daha da kötüsü, bleeding effect yüzünden hâlâ bir nevi gerçekliği idrak etmekte zorlanan Layla asanın ucunu Otso'nun omurgasına saplayarak onu sakat bıraktı.

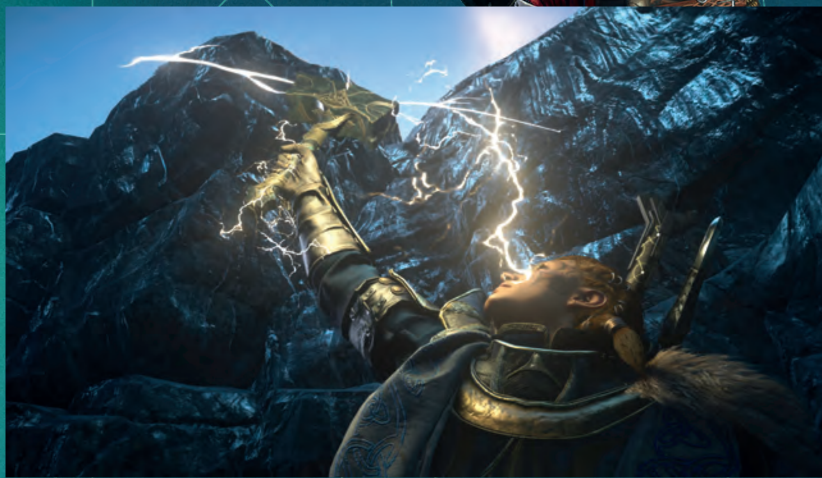
Bütün bu olanlar, Layla'nın kontrolden çıkması, takımıyla arasının açılmasına sebep oldu. Böylece Layla daha deneyimli iki Assassin'le yeni bir takıma atandı. Desmond Miles'ın eski takım arkadaşları Rebecca Crane ve Shaun Hastings'in takımına...





Assassin's Creed mitosunda tarih boyunca varlığı kesin bilinen iki tane Eden Kılıcı bulunmakta; birisi zaten Excalibur. Bu kılıcı kullandığını bildiğimiz bazı ünlü tarihi figürler: Kral Arthur, Atilla Hun, Joan of Arc, Cengiz Han.

Mjolnir'i kaldırabilmek istiyorsanız Thor'un zırhının tüm parçalarına ihtiyacınız var.



KULAKLARA BAYRAM

Müzikler her zaman Assassin's Creed'in hiç sekmeyen güçlü yanlarından olmuştur. Serinin geçmişinden bugüne kadar birçok müzisyen kulaklarımızın pasını sildi ancak böylesi bir güç gösterisi, böyle bir kadro daha önce hiç olmadı!

Öncelikle artık serinin tema müziği hâline gelmiş olan Ezio's Family'nin bestecisi Jesper Kyd, uzuuunca bir aranın ardından geri dönmüş. Bu bile kendi başına bayram etme sebebiyken bu kadarla kalmamış Ubisoft. Onun yanına Assassin's Creed: Origins ve Anthem'ın müziklerine imza atmış olan Sarah Schachner'i katmış. Bu ikili neler yapmıştır diye heyecan yaptıysanız, durun! Çünkü bu iki dev ismin yanına Vikings dizisinin müziklerini hazırlayan Norveçli ozan Einar Selvik'i de dâhil etmişler.

Bu üçlünün elinden çıkan iş ise gerçekten muazzam. Çok uzun bir süre dinleme listemin baş tacı olacak bir soundtrack ortaya çıkartmışlar. Kulaklarınızın pasını almak isterseniz albümü Spotify ve iTunes üzerinde bulabilirsiniz.



ODIN'İN BİLGE TAVSİYELERİ

• Eğer bir binaya bir türlü nasıl gireceğinizi bulamıyorsanız vakit kaybetmeyin, salın. Çok yüksek ihtimalle ya civar Mystery'lerden birinden elde edebileceğiniz bir anahtar gerekiyordur ya da sonradan yapacağınız bir görev o binayı açıyordur.

• Sürgülenmiş kapıların arkasındaki desteği kıracak bir açıklık bulamadınız mı? Umarım Dive of the Valkyries (Rank 2) yeteneğiniz vardır. Kapının dibine girip kullanırsanız kilit çat diye kırılıyor. O yoksa iki elinize de çift elli balta alıp doğru açıdan Heavy Attack yaparsanız da kırmanız mümkün yine.

• Etrafta patlayan vazolardan bulamadıysanız onun yerine Incendiary Powder Trap kullanabilirsiniz. Tek ihtiyacınız 1 adrenalin barı...

• Havada uçuşan sayfaları kovalamaktan bezdiyseniz Blinding Rush özelliğini kullanarak sayfayı daha rüzgârda savrulmaya fırsat bulamadan yakalayabilirsiniz.

• Öyle doğada her bulduğunuz mantarı ağzınıza atmayın. Kimisi zehirli olup çok can yakabiliyor. Blackish Purple Russula ve Winter Chantrelle'leri istediğiniz kadar yiyebilirsiniz ancak Destroying Angel falan görürseniz direkt uzak durun. Ha bir de Fly Agaric'ler var ki, yediğinizde halüsinasyon görüyorsunuz ve ilginç bazı bulmacaların kapısı açılıyor.

• Vinland'e doğru yelken açmadan önce elinizde en azından bir 10 kadar Carbon Ingot, bolca da Leather ve Iron Ore bulunduğundan emin olun; zira ihtiyacınız olacak.

• Reda'nın görevlerini her gün ziyaret etmeyi unutmayın. Kısa sürede güzel Opal biriktirip Ubisoft'un dijital marketinde satılan eşyaları alabilirsiniz böylece.

• Düşmanlarınızın zayıf noktalarını sömürün! Kolu, bacağı, kafası, sırtı... Artık neresi zayıfsa oraya nişan alın ve sağlığının üzerindeki sarı barı hızlıca kırıp sersemlemelerini sağlayın.

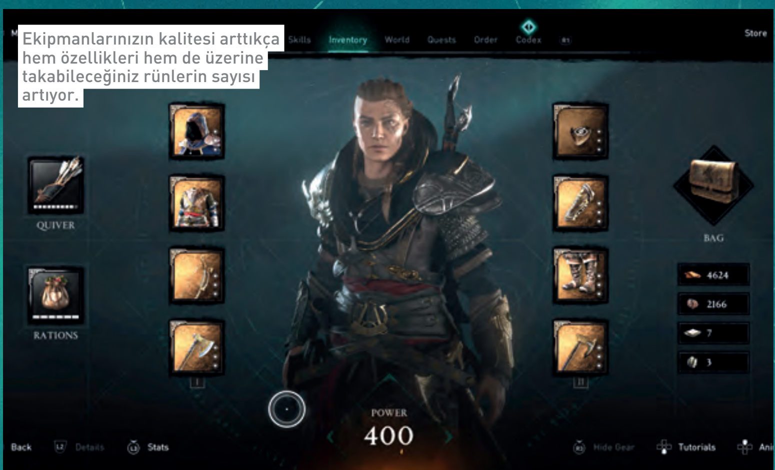
• Harpoon Impalement inanılmaz iyi iş yapan bir yetenek. Sizden çok daha güçlü düşmanları zıpkınlayıp diğer düşmanların üzerine ya da duvarlara çarptırarak çok hızlı bir şekilde alaşağı edebilirsiniz.

• Eğer kaynak sıkıntısı çekiyorsanız Ravensthorpe'a uğrayın. Ration sıkıntınız mı var? Etraf yemiş ve mantar dolu, toplayın hemen. Okunuz mu bitti? Gunnar'ın demirci dükkânının önündeki sadaklardan kapın. Adrenaline barını doldurmanız mı lazım? Hidden Ones Bureau önündeki bez hedeflere suikast düzenleyip barınızı doldurun!

• Şehirler arası yolda devriye gezen askerleri görürseniz yanlarına uğrayıp selam verin, baltanızla tanıştırın. Bulunduğunuz bölgenin zorluğuna göre zırh ve silahlarınızı geliştirmeye yarayan külçelerden düşürebiliyorlar.

• Orlog oynarken tanrısal güçlerinizi her fırsatta kullanmak yerine biraz biriktirin; mesela Thor's Hammer 4 puan harcayıp 2 hasar vurabiliyor ama 8 puan biriktirip kullanırsanız 5 hasar vurabilirsiniz gibi gibi...

• Ana senaryodaki önemli olaylardan sonra Animus dışına çıkıp Layla ve ekip arkadaşlarının tepkilerini dinlemeyi ihmal etmeyin.



Ekipmanlarınızın kalitesi arttıkça hem özellikleri hem de üzerine takabileceğiniz rünlerin sayısı artıyor.





"Eivor abla, gözünü seveyim vurma!" "Bak hâlâ abla diyor..."

Origins'in boss dövüşleri çok tekdüzeydi mesela. Bu sefer hem dövüş sisteminin biraz daha rafine edilip bileylenmiş olması hem de daha ilginç dövüşlere yer verilmesiyle çok daha iyi bir iş çıkmış ortaya. Hele ismini spoiler olmasın diye söyleyemiyorum ama karanlıklar içinde dövüşmek zorunda kaldığımız bir boss dövüşü var ki hem pompaladığı adrenalin hem de sunuluşuyla çok keyif aldım oynarken.

Benzer şekilde *Odyssey*'nin hatalarından da tonla ders çıkartılmış. Özellikle sonraki yamalarda seviye atlama ve yetenek sistemine yapılan ekler tatlı olsa da kaçak kat çıkmış gibi sırıtıyordu; bu baştan gittikçe dallanan budaklanan ve istedikleri takdirde üzerine izinli kat çıkılabilecek sağlam bir temel atmışlar.

Odyssey incelememde şikâyet ettiğim meydan savaşları da bir diğer üzerine çalışılmış konu. Arada bir laf olsun torba dolsun diye konulmuş "meydanda onlarca kişi birbirimize kılıç sallıyoruz" sekansları bir yerden sonra sıkıyordu; *Valhalla* hem akınlar hem de kale kuşatmaları konusunda o kadar iyi iş çıkartmış ki hem hikâyesel anlamda "Neden buradayız ve niye bunu yapıyoruz?" diye sorgulama ihtiyacı hissetmiyorsunuz hem de sizi tam kararında, boğmadan bu etkinliklere sürüklediği için tam anlamıyla tadı damağınızda kalıyor; kendinizi gerçek bir Viking gibi hissediyorsunuz.

Bu noktada serideki yokluğu bir süredir hissedilen ve geri dönmesi dünya çapında coşkuyla karşılanan bir diğer özellik daha var ki, ona ayrı bir paragraf açmak istiyorum: Sosyal gizlilik. Öncelikle artık düşman fraksiyonların gözü çok daha açık. Onların görüş alanındayken yaldır yaldır koşarsanız ya da hoplayıp zıplarsanız "Kardeş, sen hayırdır?" diye anında yanınızda bitiveriyorlar. Ama kapüşonunuzu çekip sakince yürüyerek kalabalığın arasına karışır, tanımadığınız insanların masasına aniden oturup "Ee Necmi Abi, Halime Yenge nasıllar?" diye tanımadığınız insanların muhabbetine ortak olursanız çok daha kolay bir şekilde atlatabiliyorsunuz peşinizdekileri (Necmi Abi de altın yürekli bir adammış ki sizi ispiyonlamıyor kimseye).

Kısacası bir *Assassin's Creed* / Viking oyunundan bekleyebileceğiniz neredeyse her şey var oyunda. Ubisoft, aferin evladım! Dersine güzel çalışmışs—

AA, OYUN ÇÖKTÜ

Bu da bizi tatsız olan kısmına getiriyor işin; zira şu ana kadar gerçek olamayacak kadar güzel gözüküyordu her şey. *Assassin's Creed: Valhalla* çok bug'lı bir oyun ne yazık ki. Bunun sebebi muhtemelen büyük ölçüde *Cyberpunk 2077*'nin Kasım-Aralık ayındaki diğer oyunlarla sandalye kapmaca oynamasında yatıyor. *Valhalla*'nın *Cyberpunk*'tan kaçınmak için çıkış tarihini biraz daha öne çekmesi kötü bir karar olmuş. Zira ben şahsen oyunda önceki kaydıma geri dönmemi gerektirecek tonla hatayla karşılaştım ve PS4'te oynuyor olmama rağmen oyun sıklıkla çöküp durdu. Grafikler bazen çok nefis gözükürken kimi zaman artık kaplamaları mı yüklemekte gecikiyor ya da niyeyse çamur gibi oluyordu. Bunlardan çok daha ciddi bug'larla karşılaşanlar, 50-60 saatlik macerası bug yüzünden tıkandığı için ilerlemesi çöpe gidenler olduğunu da duydum. Keşke bu kadar acele etmek yerine gerekirse biraz daha erteleyip, cilasını tamamladıktan sonra piyasaya sürselermiş. Eğer bug'larına tahammül edemem diyorsanız acele etmek yerine oyun iyice yamandıktan ve belki indirime girdikten sonra alıp oynamaya başlamak isteyebilirsiniz, aklınızda olsun. Ha, ama ben bütün problemlerine rağmen oynarken çok keyif aldım yine de; hakkını da vereyim şimdi.

Assassin's Creed: Valhalla gerçekten de serinin en iyi ve Ubisoft'un en başarılı nabız tuttuğu oyunlarından birisi. İnanın oyunda burada bahsettiklerimden çok daha fazlası var. Birçoğundan bahsetmek istesem de aşırı spoiler bölgesine girdiği için bahsedemiyorum. Tek söyleyeceğim şey, eğer bugüne kadar herhangi bir *Assassin's Creed* oyununu oynayıp beğendiyseniz muhtemelen *Valhalla*'dan da çok keyif alacaksınız.

+

- **Önceki oyunların üzerine koymuş, eksiklerini gidermiş**
- **Seçimler ve sonuçlarının uzun vadeli ve beklenmedik sonuçları var**
- **Açık dünyası daha dengeli, Odyssey gibi yormuyor**
- **Genel olarak büyük hikâyedeki gelişmeler hem merak uyandırıcı hem de heyecan verici**
- **Müzikler e-n-f-e-s!**
- **Sosyal gizliliğin dönüşü!**
- **Yağmalama ve kale baskınları çok keyifli; sıkmıyor.**

—

- **Ne yazık ki çok bug'lı**
- **Grafik ve animasyonların kalitesi bazen inanılmaz düşüyor**
- **Transmog sistemi Odyssey'de olmasına rağmen burada yok**
- **Bazı seçimler illüzyondan öteye gidemiyor**
- **Jomsviking özelliğinin neredeyse hiç esprisi yok**

8+



Son Karar

Son üçlemenin en iyisi olabilirmiş; bug'lar yüzünden ıskalıyor. Birkaç aya bu konuyu tekrar bir konuşalım ama...

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft, Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 269 TL (Uplay), 470 TL (XBL, PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: assassinscreed.fandom.com

SCOURGEBRINGER

Ayağım yerden kesilsin diyenler için

CEVDET EMRE KIZILCAN

Roguelike'lar oyun dünyasının en fiyat performans türü olabilir. Ucuz fiyatlarının yanı sıra size gerçekten de uzun oynanış süreleri vadedebiliyorlar. Oyunu bitirmiş olsanız bile bir sonraki rün için Play tuşuna basmadan edemiyorsunuz. Oyun geliştiren insanların gözünden bakarsak olaya, bu sefer de yapımı konusunda bütçeyi zorlamayan bir iş olduğunu söylemek mümkün. Bu etkenlerle rağmen niteliksiz bir tür olmaktan da pek uzak.

ScourgeBringer tam olarak bunun karşılığı işte: Niteliksiz olmaktan uzak. "Bu aralar hep roguelike çıkıyor yaw, hepsi birbirinin klon kopyası" gibi bir önyargıya sahipseniz, olmayın. Her birinin tadı ayrı ayrı güzel ve *ScourgeBringer*'ın da şahsına münhasır bir tadı var.

Bayılırım havada adam kesmeye

Bir oyun türünden çok fazla ürün çıkmaya başlayınca, oyun tasarımcıları akıllarının sınırlarını zorlayarak bambaşka bir tasarım disiplini benimsiyorlar. Şaşılası bir sebebi yok: Rakiplerden sıyrılmak ve vitrinde ön sıralardan yer kapmak. *ScourgeBringer* da akıllılık edip farkını ortaya koymaya çalışmış. Ekip, elinde bir sürü proje olan Ali Ağaoğlu'nun bir zamanlar espri malzemesi hâline gelmiş reklamı misali "iki boyut, beceri ağacı, bunlar değil, bunlar sıradan" dedikten sonra "İŞTE BU!!1" diye bağırmış gibi.

Oynanış mekanikleri de, seviye tasarımları da "ayağınızı yerden kesmek" için tasarlanmış, bayağı bildiğiniz düşmanlarınızı havada öldürüyorsunuz. Eğer bu mekaniği reddedersiniz de sağdan soldan çıkan dikenler canınızı yakmak konusunda ellerinden geleni yapıyorlar. Aynı keza boss'ların da eli armut toplamıyor. Benim gibi, yere düşmeden havada asılı bir şekilde düşmanlarının hakkından gelmeye bayılanlar için muhteşem bir hissiyat olduğunu söylememe gerek yok.

Aşırı hız burada öldürmüyor

ScourgeBringer gibi havada savaş dönen bir oyunun yavaş olmasını beklemek bir hata oldurdu. Hız derken gözünüz korkmasın, tam tadında. Hele bir de bu hızın içerisinde düşmanlarınızı zamanında sersemletme eklendi mi, değmesinler keyfinize. Gerçi bu kadar ballandıra ballandıra anlatıyorum ama göze çarpan birkaç eksikliği de yok değil. Mesela normal şartlar altında hikâyenin anlatımı konusunda "roguelike türünün azizliğine uğramış" derdim fakat *Hades*'ten sonra dilim varmıyor bunu demeye.

Her ne kadar direkt size etki eden bir beceri ağacı, farklı dükkanlar gibi eklentiler olsa da "eee yapacak bir şey kalmadı ya" duvarına toslamak diğer roguelike oyunlarından birazcık hızlı sürüyor. O da aslında dürüst olmak gerekirse oynanış içerisinde çeşitlilik olmamasından kaynaklanıyor. Oyun tarzınızın hızı ve keyfi bunu gölgelemek konusunda başarılı, fakat sorunu görmezden gelmemek de mümkün değil.

Türün olumlu yönlerini eklediğimiz zaman kesinlikle denemeye değer bir oyun olarak karşımıza çıkıyor, özellikle hızlı ve yerden yüksek savaşları seven biriyseniz. Gerçi evet, bir *Hades* değil ama yakın bir zaman içerisinde *Hades* kadar noksansız bir roguelike görmemiz de zor zaten.

+

- Havada ve hızlı savaş
- Savaşın dinamikliğini destekleyen seviye tasarımı
- Oynayış tarzına direkt etki eden beceri ağacı
- Şeker mi şeker görsellik

−

- Nispeten çabuk tekrara düşüyor
- Hikâye anlatımı o kadar da güçlü değil

8



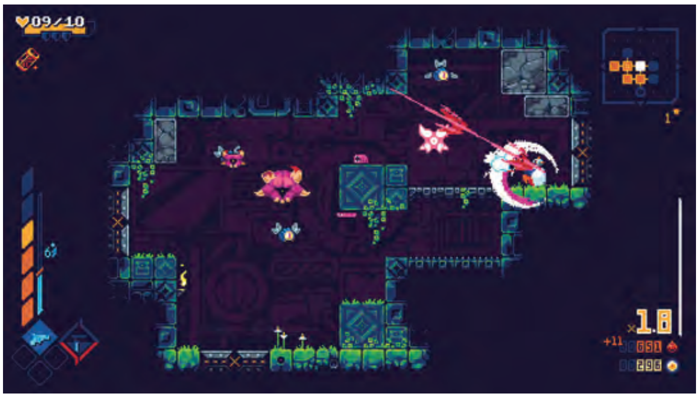
Son Karar

Diğerlerinden çok da farklı olmayan bir roguelike gibi görünüyor olabilir fakat "havalı" ve hızlı oynanışıyla kendini kanıtlıyor.

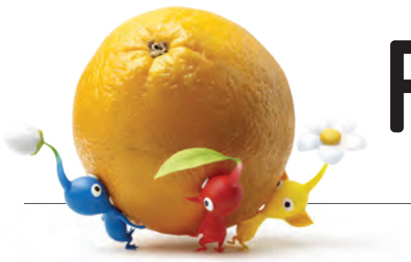
Son zamanlarda bollaşan roguelike'lar arasından sıyrılmayı uçmalı kaçmalı oynanışıyla sağlıyor.



Hızlı olmazsanız sonunuz kızartma.



TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Flying Oak Games | **DAĞITIM:** Dear Villagers | **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam, Epic), 47 TL (XBL), 17 $ (Nintendo e-Shop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** scourgebringer.gamepedia.com



PIKMIN 3 DELUXE

Cefakâr ve sevimli

ALİ SEZGİN

Nintendo'nun elinden çıkan, üç konsol serisi görmüş bu seriyi oynamamış olmanın eksikliğini ciddi anlamda hissediyordum. Bu pişmanlığım oyunu oynadıktan sonra daha da arttı, çünkü *Pikmin 3*'e ve içindeki sevimli bitki yaratık pikmin'lere gördüğüm ilk anda âşık oldum. Ortaya çıkan ürün ne kadar anlaşılmaz, ne kadar sıra dışı olursa olsun Nintendo elindeki malzemeyle her zaman harika bir deneyim sunmayı başarıyor.

Hem işçi hem asker

Pikmin 3, gezegenlerine gıda taşımaya çalışırken mahsur kalan üç kâşifin öncelikle hayatta kalmaya, sonrasındaysa gezegenden kaçmaya çalışmalarını temel alıyor. Gezegende doğal engeller, tehlikeli yaratıklar ve çok sayıda tehlike var. Neyse ki gezegenin yerel halkı olan pikmin'ler, astronotların yardımına koşmak üzere hazır bekliyorlar.

Pikmin'lerin ne olduğunu tam olarak anlatmak zor. Aralarında farklı elementlere sahip olanlar da var, bitki gibi gözüken veya tamamen kaya bazlı olanlar da. Farklı pikmin'ler oyun tasarımı gereği farklı bulmacaların kapılarını açıyor. Örneğin kaya pikmin'leri sert barikatları kırabilirken, hasar aldıklarında diğer ırkdaşları gibi ezilip ölmek yerine sadece geriye itilip, yere gömülüyorlar. Bu sayede ezen veya bıçak benzeri uzuvları olan yaratıklara karşı geldiklerinde de son derece etkili oluyorlar.

Karşınızda aslında iki aşaması olan bir oyun var. İlk aşamada bulmaca diyebileceğim engellere karşı elinizdeki farklı pikmin'leri "fırlatarak" problemlere nasıl çözümler geliştireceğinizi çözüyorsunuz. Bir bulmacayı bir kere çözdükten sonra tahmin edebileceğiniz üzere hangi pikmin'in nerede kullanılacağının büyük bir gizemi kalmıyor. Bu sorun da gayet şık bir şekilde zaman sınırlamasıyla çözülmüş. Oyunda çoğu zaman amaç, gece çöküp tehlikeli avcılar ortaya çıkmadan önce bütün kaynakları alıp, gemiye dönmek. Bu yüzden farklı pikmin'leri bir araya getirerek olabildiğince farklı kaynağa erişmek önemli. Kaynaktan kastımsa meyveler. Meyveleri hem suyunu çıkararak kendi yuvanıza götürüyor hem de bazılarını kaşiflerinizi beslemek adına saklıyorsunuz.

Elbette *Pikmin*'in özünde Wii U ve Wii U gamepad'i için tasarlanan bir oyun olduğu zaman zaman çok belli oluyor. Pikmin'leri bölüp farklı kaynaklara göndererek eşzamanlı olarak iş yapmak önemli, lakin bunu elinizde ek bir ekran olmadan yapabilmek ciddi bir el becerisi istiyor.

Bu davaya ölünür!

Sevimli yoldaşlarınızın ölümü veya geride kalmasıyla ciddi ciddi üzücü bir durum. Sevimli ve yardımsever pikmin'leri farklı yaratıklara karşı savaştırmak, onların özelliklerinden faydalanmak önemli olsa da, davanız uğruna bazılarının ölüp melek olmaları bende gerçek anlamda anksiyete yarattı. Bu tarz oyunları mükemmel notlarla geçmeyi seviyorum, lakin her şey mükemmel ilerlese bile kurulan tuzaklardan veya güçlü yaratıklardan dolayı bazılarını kaybetmek kaçınılmaz. Eğer zamanında *Lemmings* oynarken anksiyete krizleri geçiren çocuklardansanız sizler de benim gibi herkesi kurtarmaya çalışırken gergin anlar yaşayacaksınız demektir.

Pikmin 3 beklentilerimin fazlasıyla dışında ama beni tatmin eden bir oyun oldu. Kontrolü ustalık isteyen, kaynak kullanımına dayalı bir bulmaca/aksiyon oyunu olarak işini fazlasıyla yapıyor. Onlarca karakteri fırlatıp işlerini yapmalarını beklemek biraz zor olsa da, oyunu kontrol etmek için vereceğiniz çabaların meyvesini alacağınıza emin olabilirsiniz.





Her Pikmin'in etkili olduğu bir alan var. Gezilerinizde olabildiğince farklı pikmin'i bir arada tutmaya bakın.

Deluxe sürümün yenilikleri

- Yeni kontrol şeması
- Birkaç yeni ek görev
- Oyundaki içerikleri derleyen bir Piklopedia
- Başarım benzeri Badge'ler
- Yeni zorluk seçenekleri
- Co-op oynanış
- Bulmacalar için ipucu alabilme seçeneği

+

- Yeni eklenen bolca içerik
- Bulmaca-aksiyon dengesi iyi ayarlarmış
- Pikmin'ler aşırı tatlılar

−

- Çok fazla pikmin'i yeni kontrollerle yönetmek zor
- Oyun ekranı fazla karışabiliyor
- Pikmin'lerin ölümü :(

8



Son Karar

Switch aldıracak bir oyun olur mu bilemem ama bu kadar iyi olduğunu bilseydim zamanında mutlaka Wii U alırdım.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 $ (Nintendo eshop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** pikmin.fandom.com

FOOTBALL MANAGER 2021

İnadına futbol

ARES AYBAR

Kanlanmış gözlerle bizi ekran başında tutan, uykusuz saatlerimizin en yakın dostu, futbol oyunlarının yıkılmamış son kalesi Football Manager serisinin yeni oyunu her zaman olduğu gibi yine bir kasım gecesi taktik defterinde yeni bir sayfa açtırdı.

Birkaç ay öncesinde SI tarafından yapılan açıklamada oyunun pandemi nedeniyle alışılmış tarihten daha geç yayınlanacağının ve planlanan bazı yeni özelliklerin olmayacağının duyurması her yaştan teknik direktörü üzmüştü. 2 hafta önceden açılan beta sürecinde karşılaştığım onlarca hata sonrası ilk defa bu yılki oyunun kötü olma ihtimalini kabullenmeye çalışıyordum ki tam sürümü açtığım ilk saatte derin bir oh çektim. Hayatımda ilk defa bir oyun için yıllık izin kullanmanın kötü bir deneyime dönüşmesini bu karantina sürecinde kaldıramayabilirdim. Neyse ki karşımızda alıştığımız gibi son oyunun üzerine birkaç güzel ekleme yapılmış, rahat duramayıp yine arayüzü değiştirilmiş bir *FM* var. Üstelik bu yıl ilk defa Xbox'ta da oynanabilecek!

Toplantılara doymak

Biz sanal menajerlerin seride en çok eksikliğini hissettiğimiz konu olan iletişim üzerine oldukça kafa yorulmuş. Oyunun başında kontrat imzaladığımız andan, takımla ve iş arkadaşlarımızla görüşmelere ve basın toplantılarına kadar her nokta detaylandırılmış. Artık daha çok seçenek arasından, duruma göre jestler de kullanarak konuşuyoruz. Gazeteciden gelen saçma soru sonrası masayı yumruklamak, futbolcuyla samimi bir sohbet gerçekleştirmek için omzuna dokunmak veya devre arasında takıma sinirlendiğimiz için su şişesini fırlatmak gibi opsiyonlar eğlenceli olmuş. Hepsi benden fit koca koca sporculara bir şey fırlatmaya henüz cesaret edemesem de muhabir terslemek hoşuma gitti. Aynı zamanda görüşme sonrası yardımcımızdan aldığımız geribildirimler de detaylandırılmış. Böylelikle konuştuğumuz kişilerle aramızdaki ilişkiyi kolayca anlayabiliyoruz.

Tabii bu diyalog kurma konusunda da detayın sınırını doğru çekmek gerekiyor. Transfer planını oluşturmak için ekstra toplantı yapılmasından, gözlemlediğimiz futbolcunun temsilcisinden kısa kısa notlarla bilgi almak gibi ufak tefek ama oyunun akışını da bozmayan yeniliklere karşı çıkacak değilim. Geçmiş olsun dileklerimi iletmeye gittiğim futbolcumun omzuna dokunma ya da elini sıkma arasında sürekli karar vermek zorunda olmaksa uzun vadede sıkabilir. Detay ve yenilikle oyuncuyu bunaltmak arasındaki çizgide başarılı dolaşmaya devam eden SI umarım işi tadında bırakır.

Zaten başarılı olan taktik, antrenman ve oyunun genel işleyişinde çok bir değişiklik yok. İstatistik ve bunun oyuncuyla paylaşılması konusunda bir oyunun ötesine geçip günümüz teknik direktörleri tarafından kullanılan bir yazılım noktasına geldiğini bildiğimiz *FM*, bu sefer de son zamanların trend muhabbeti xG istatistiğiyle kupalara ulaşma yolunda yardımlarını esirgemiyor.

Belki de en yadırgadığım değişiklikse futbolcuların moral ve kondisyon bilgilerinde rakamlardan vazgeçilip renk ve simgelere geçilmesi. Futbolcuyu kadroya alma veya maç sırasında oyundan çıkarma kararlarında belirlediğim sınırları göremeyerek daha geniş bir ölçeğe göre hareket etmek zorunda kalmamı mantıklı bulmuyorum. Üstelik bu değişiklik için bir futbolcunun tam olarak kondisyonunu zaten kimse bilemez gibi bir açıklama yapmışlar. O zaman 20 üzerinden değerlendirdikleri puanları da beşe indirmelerini tavsiye ediyorum kendilerine.

Maç günü heyecanı

Maç öncesi bilgiler, takım seçimi, maç esnası ve sonrasındaki ekranların hepsi daha interaktif olacak şekilde değişmiş. Taraftarların sosyal medya gönderilerini bile okurken buldum kendimi. Maç sırasındaki arayüzdeyse biraz kafa karışıklığı olmuş. Örneğin bir oyuncu değişikliği yapmanın 4-5 farklı yolunun olması insanı yoruyor.

Oyunun kalbi diyebileceğimiz maç motoruysa şimdilik sorunsuz gibi duruyor. Absürt anlar yaşayanlar olacaktır ancak en azından geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi



Maske, mesafe, meşin yuvarlak.

SEÇMECE TAKIMLAR

Türk futbolunun içinde bulunduğu duruma rağmen taraftarı olduğunuz takımı borç batağından çıkarmaktan sıkılanlara birkaç öneri: Altay, Sparta Prag, Manchester United, Fiorentina, Celtic, Dinamo Kiev gibi köklü kulüpleri eski günlerine döndürmeye çalışabilirsiniz. Sheffield United, Torino ve Derby County gibi bulundukları ligden düşmelerine kesin gözüyle bakılan takımların kahramanı olabilirsiniz. Zorluklarla uğraşmak istemiyorum, ama çok da büyük takım seçersem hava atamam diyenler için Atalanta, Granada, Hoffenheim ve Lille gibi başarılı kadrolarla kupalara göz kırpabilirsiniz. Evinize en yakın stadyumda maçlara çıkan semtinizin takımını seçmek de ilginç olabilir.



Taktik, antrenman, maç günü gibi konular çoğunlukla aynı, bu yıl asıl ilerleme iletişim seçeneklerimizde.



Hâlâ 2D görüntüyle oynayan kaç kişi kaldık?





Detay cümbüşü!

orta açamayan kanat oyuncusu ya da bire bir pozisyonda takoz gibi topu dışarıya vuran forvetler gibi saçma durumlar hakkında henüz bir şey duymadım. Aksine, yıllardır kullandığım taktikte farklı varyasyonlar ve pozisyonlar gördüm. Pandemi nedeniyle çok da kurcalayamadıkları için kurtarıcı gözüyle bakılan Aralık yamasını beklemeden saha kenarındaki yerimizi alabileceğiz.

Gelmiş geçmiş en iyi futbol programı olan Londra Merkez sayesinde kazanacağım kupaların heyecanı bütün bir yıl devam edecek gibi. Kısacası, *FM 21* iptal edilen yeniliklere rağmen olmuş. İçinde bulunduğumuz özel durum nedeniyle evlere kapanmak zorunda olduğumuz şu soğuk kış günlerinde bizi ekran başında terletecek, kimi zaman yaşadığımız talihsiz anlar yüzünden sinirlendirecek, peşinden koştuğumuz yıldıza imza attırdıktan sonra gaza getirecek ve hepsinden önemlisi kupalar kazandığımızda kendimizi Alex Ferguson ya da Jürgen Klopp gibi hissetmemizi sağlayacak *Football Manager 2021* bu yıl da yüzlerce saatimize göz kırpıyor.

+

- Aklı başında maç motoru
- Genişletilmiş diyaloglar
- Nihayetinde futbol oyunu =)

−

- Maç arayüzü karışık
- Korona yok!

9



Son Karar

Menajerlik macerasına kaldığımız yerden devam.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Sports Interactive | **DAĞITIM:** Sega, Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 216 TL (Playstore), 249 TL (Steam), 179 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-158-fm







Ağır yakın dövüş silahları genelde pratik olmaz ama oyun çok zor olmayınca giderleri var.

GODFALL

Tanrııı düşer, düşer düşer ağğğlaaarım...

CEVDET EMRE KIZILCAN

Sonu "fall" ile biten oyun oldu mu Akrep Nalan'ın ölümsüz eseri Karlar Düşer'e gönderme yapmadan duramıyorum, bu çirkin şakamdan ötürü de sizden özür diliyorum. Gerçi Ömer abi de "Tanrı Sonbaharı" diye mesaj atarak beni güldürmüştü ya, Allah da onu güldürsün emi :P

Evet doğrudur, kışın gelmesiyle birlikte havalar da şakalar da buz gibi. Genellikle peş peşe kötü şaka yaptıktan sonra "Emin olun bu şaka, oyundan daha iyi!" derim ve *Godfall* için de aynı şeyi söylemekten hiç çekinmeyeceğim: Yukarıdaki şakalar *Godfall*'dan daha iyi. Düşünün, durum bu kadar vahim işte…

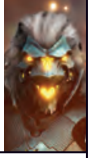
Buradaki "sattıran" kelimesini olumlu anlamda kullanmadım ha, sakın beni yanlış anlamayın! İnsana sahip olduğu konsolu "tamam yahu, yeni nesil buysa konsolu ikinci el pazarında satışa çıkarayım" diyerek sattırması anlamında demek istedim. Eh oyun, hem pazarlama kampanyasından hem de konsolun çıkış döneminde çıkmış olmasından ötürü PS5'le daha sık anılıyor ister istemez. Fakat üzülerek söylüyorum ki PS5'in çıkış oyunları listesine bayağı bir gölge düşürüyor *Godfall*.

Oyunun içine girmeden daha *Godfall*'ın "looter-slasher" diye bir tür yaratma çabası bile fiyasko bence. Looter-shooter diye bir tür oluştu artık, yakın dövüş kullandığımızda looter-slasher mı oluyormuş yani? Bir şekilde "ilk" etiketini kapmaya çalışmasını anlıyorum ama bana mantıksız geldi. Yani bir de bunları looter-shooter türünü seven biri söylüyor! "Orijinal" türü sevmeyen birinin bu konu hakkında söyleyecekleri daha sert olurdu eminim ki.

Godfall'ın iyi bir oyun olmasını gerçekten çok istedim. Dediğim gibi türü seviyorum ama *Destiny*'nin looter-shooter'larda bu kadar dominant olması beni komplo teorisi üretmeye itiyor. Tekel olmasından ötürü geliştiriciler tam kondisyon çalışmıyormuş gibi geliyor neden-se. Öte yandan türün başka bir oyununu oynamak istiyorum, fakat *The Division'dan* da başka alternatif göremiyorum açıkçası. *Warframe'in* şu "loot'unu 12 saat sonra alabilirsin canım" tutumu olmasa var ya, ah ah!

"Neden yapayım ki?"

Loot odaklı oyunların bırakın tek kişilik olmasını co-op olması bile bana garip geliyor. Çünkü el aleme karakterimi sergilemeyeceksem, onları PvP'de alt etmeyeceksem karakterimi o forma getirmenin ne anlamı var ki? *Marvel's Avengers* mesela. Yine loot odaklı olsaydı fakat bir karakter yaratma ekranıyla birlikte Avengers Academy - DC Universe Online karması bir DVO olsa





Oyunun kendisinden cacık olmaz ama şu an en iyi gözüken oyunlardan biri olduğunu da yadsıyamayız.

oyuncular bu kadar eyyorlanır mıydı, sanmam.

Nereye bağlamaya çalışıyorum biliyor musunuz: *Godfall'u* oynamak için mantıklı bir gerekçe yok. Her şeyden önce düşürdüğünüz eşyaların oynanışı o kadar da keyifli değil zaten. Öte yandan herhangi bir matchmaking ve PvP modu yok. Sadece eş dostla oynayabiliyoruz anlayacağınız. Bu durum da karakterinizi geliştirmek için herhangi bir teşvik yaratmıyor. Mesela *Destiny* oynarken karakterim daha güzel görünsün diye zırh parçası elde etmek ya da PvP'de beni bir adım daha öne çıksın diye yetenek ağacımı geliştirmek için saatlerimi harcamaktan gocunmuyorum. Konu *Godfall* olunca dakikalarım bile çok değerli gelmeye başlıyor.

Loot elde etme konusundaki teşfiksizliği başlı başına büyük bir dert değilmiş gibi daha büyük sorunlara da ev sahipliği yapıyor *Godfall*. Kıt içeriği yüzünden loot elde etme yöntemleri de kısa bir süre sonra sıkıyor zaten. *Godfall'ın* bir servis oyunu olmadığını biliyoruz (ne hikmetse internet bağlantısı olmadan oynanmıyor ya, neyse). O yüzden ücretsiz güncellemeyle içerik beklemek ne kadar doğru bilmiyorum. Hal böyle olunca gelecek ek paketlerin ne kadar dolu olduğuna kaldık ya la!

Şimdi şöyle bir düşününce *Godfall*'la *Anthem*'ın sorunları birbirlerine ne kadar da benziyor, değil mi? Bu tip loot oyunlarının "aman hele bir çıkış yapalım da sonrası Allah kerim Fatih Terim" tutumu cidden sinir bozucu bir hal almaya başladı. Sadece yapımcıların gösterip vermemesi de değil sorun. Looter-shooter, hâlâ daha oyuncular tarafından bağırlara basılan bir tür değil tam anlamıyla. Eh böyle yapımlar da önyargılara tuz biber oluyor ister istemez.

Bu oyunda bir tane mi iyi şey yok ya?!

Unreal Engine 4'ün gücünden mütevellit ışıklar, ortam ve yapılar gerçekten güzel görünüyor şimdi, hakkını yemeyeyim. Gerçi Unreal Engine 4 içinde beni modellesek ben bile güzel görünürüm ya… Vuruş hissi konusunda da oyun beni resmen arafta bıraktı. Kimi düşmanlar vuruşlarınıza gayet tatminkâr tepkiler verse de kimi düşmanlar sanki kendilerine ağır bir darbe indirilmemiş gibi davranıyorlar.

Neyse ki *Godfall*'da oynayış tarzınıza doğrudan etki eden bir yetenek ağacı var. Az buçuk oyunu oynanabilir kılan nadir şeylerden. Gerçi kontrolcüyle oynadığım zaman bazı yetenekleri kullanmak zor gelse de (LT+RB gibi) kullanmak iyi hissettiriyor. Keşke üstüme kuşandığım eşyalar da bu kadar kendine has hissettirseydi. Belki birazcık daha oyunu oynanabilir bir forma sokabilirdi.

Vallahi arkadaşlar eğri oturup doğru konuşalım, piyasada *Destiny* gibi bir şey varken ondan başka looter-shooter oynamak pek akıl kârı değil (milyonlarca Warframe oyuncusu aynı anda ağladı şu an - Ö). Üstelik bazı oyunlar yakın dövüşe odaklandığı için farklı bir tür olduğunu iddia etseler bile. Gerçi şu an bazılarınızın "looter-shooter oynamak akıl kârı değil ki" dediğini duyar gibi oldum. Yapmayın etmeyin, bir oyun için bütün türe sırtınızı dönmeyin. Hem kim bilir belki çok seversiniz?

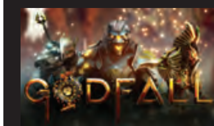
+

- Yetenek ağacı nitelikli ve keyifli
- Işıklandırmalar ve efektler güzel

−

- Kıt ve niteliksiz içerik
- Matchmaking yok
- Loot elde etmenin amaçsızlığı

4



Son Karar

Ben artık sonradan toparlanması gereken, ek paketler ve güncellemelerle zenginleştirilen looter-SHOOTER istemiyorum!

TÜR: Aksiyon? Looter-Slasher? | **YAPIM:** Counterplay Games | **DAĞITIM:** Gearbox Software
DİJİTAL İNDİRME: 249 TL (Epic), 569 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** godfall.wiki.fextralife.com

DEMON'S SOULS

"Kılıç ve kalkan, itibar görmediği toplumları terk eder" *–İbl-i Sina*

ONUR KAYA

"Yeni neslin ilk gerçek PS5 özel oyunu ile her şeyin başladığı yere dönüyoruz" demek isterdim ama aslında her şeyin başladığı yer, eski antik yazıtlarda söylendiği üzere From Software'in *King's Field* serisiymiş. Sizi bilmem ama ben bu oyunları döneminde oynamış değilim, ilki 2000 senesinde falan çıkmış zaten. O yüzden diyeceğim şu: Yeni neslin ilk gerçek PS5 özel oyunu ile pratikte her şeyin başladığı yere geri dönüyoruz. Zira "Soulslike" alt türü *Dark Souls*'la coşmuş bulunsa da, beta testi *Demon's Souls*. Elimizdeki yeniden yapımın bütün artılarının da, bütün eksilerinin de kaynağı burası bana kalırsa çünkü bu yeniden yapım aslına aşırı sadık.

Hoş *Demon's Souls Remake*'in ardındaki stüdyoya, yani Bluepoint Games'e ve önceki işlerine aşinaysanız, yeniden yaptıkları esas oyunlara (orijinal kodu kullanacak seviyedeki) sadakatlerinden haberdarsınızdır. Zaten *Souls* serisi gibi safkan oyunculardan oluşan fan kitlesine sahip bir marka için kreatif anlamda daha fevri davranacak bir stüdyonun projeyi üstlenmesi kabul edilebilir olmazdı. BluePoint için de oyun üzerinde ciddi değişiklikler yapmak kabul edilebilir olmamış. Bu uğurda *Souls* serisinin *Demon's Souls*'tan bu yana geçirdiği tüm gelişim ve değişimi görmezden gelmişler ve *Demon's Souls Remake*'i beğenip beğenmeyeceğiniz tam da bunu ne kadar umursadığınıza bağlı. Oyunu şöyle bir tanıtayım da ne var ne yok akabinde konuşalım.

İblisler de ağlar, ay dur yanlış oldu

Dark Souls serisiyle hikâye bağı olmayan, tamamen kendi dünyasında geçip biten bir oyun *Demon's Souls*. İblisler tarafından ele geçirilen Boletaria Krallığı'nın hikâyesini anlatıyor. Boletaria Kralı Allant, ruhların gücünü kullanarak krallığına güç ve bereket bahşediyor ancak bir gün krallık bir sisle çevreleniyor ve dış diyarlarla bağı kopuyor. Bu sise adım atmaya cüret eden hiç kimse de geri dönemiyor ancak bir gün, Boletaria şövalyelerinden Vallarfax sisin dışına kaçmayı başarıp, içeride neler olup bittiğinin havadisini veriyor: Kral Allant, The Old One isimli, insanların ruhlarını ve akabinde de soylarını tüketmeye niyetli, devasa güçteki iblisi uyandırmış. Sonuç olarak Boletaria iblislerin işgali altında kalmış. The Old One'ı tekrar uykuya yatırmayı bir başaran çıkmazsa, insanlığın ortadan kalkma riski var. Biz de Boletaria'ya adım atıp krallığı ve dünyayı doğal düzenine geri oturtmaya teşebbüs eden, nihayetinde canını verip krallığı dolaşan hayaletlerden birine dönüşen bir ruhuz sadece.





Dark Souls'ta tek tek gelen ejderhalardan baydınız mı? Burada iki tanesiyle randevulaşabilirsiniz!







Bu arkadaşın bir ismi var ama söylemeye dilim varmıyor... Spoiler olduğundan da değil.

Bluepoint yapınca "Yeniden yapım iyi mi?" diye değil "Orijinal oyun eskimiş mi?" diye sormalı.

Karşımıza çıkan ilk devasa iblisin elinde insan bedenimizden olup sise akran bir hayalete dönüştüğümüzde, kendimizi Nexus'ta buluyoruz. Nexus, yaşam ve ölüm arasında konuşlanmış, derinliklerinde Kadim Varlık'ın yaşadığı bir yer. Buradaki Archstone yardımıyla Boletaria'ya adımımızı atıp ilk büyük düşmanımız Phalanx'ı alt edince diğer bölgeler de açılıyor ve *Demon's Souls* ile *Dark Souls* arasındaki ilk büyük farkı görüyoruz: Dünya tasarımı.

Birincisi, *Demon's Souls*, Nexus'taki Archstone'larla ulaşabildiğimiz, kendi içlerinde bütünleşik tasarlanmış beş farklı bölge içeriyor. *Dark Souls*'taki gibi hiç akla gelemeyen kısımları hiç tahmin edemeyeceğiniz başka yerlere açılan, keyif verici karmaşıklıktaki tek bir devasa harita yok. İkincisi, ilk *Dark Souls*'ta sıklıkla sinir bozan ancak devam oyunlarında azalan, bölüm sonu canavarında ölünce bütün haritayı baştan koşmak mevzusu, *Demon's Souls*'u zor yapan esas faktör. Çünkü *Demon's Souls*'ta, aralarda hiçbir şekilde kayıt noktası bulunmuyor. Her bölüm sonu canavarı, bir kayıt noktası demek. Yer yer bölüm sonu canavarı ile önceki kayıt noktanız arasında kestirmeler açabiliyorsunuz ama çoğunlukla bütün haritayı baştan kat etmek durumundasınız. Özellikle 1-2 haritada bu gerçekten saç baş yoldurtucu bir hal alıyor (Prison of Hope ve Depraved Chasm mesela). Ancak ve ancak bölüm sonu canavarını kesince rahat bir nefes alabiliyorsunuz.

Patronlarla boks hiç umduğunuz gibi değil

Neyse ki büyük düşmanlarımızı alaşağı etmek pek bir dert değil, ha bana sorarsanız keşke olsaydı. Dört düşman barındıran ilk harita hariç tüm haritalar üçer adet bölüm sonu canavarı barındırıyor. Yani totalde 16 büyük düşmanla kapışıyoruz ve moralim bozularak itiraf etmeliyim ki bunlar, biraz fazla kolaylar... Oyundaki bölüm sonu canavarlarının büyük bir kısmını ilk denemede geçtim arkadaşlar ben ve bunun, *Demon's Souls*'un en büyük kusuru olduğunu düşünüyorum. "E *Dark Souls* ve sonrasında mekânlar o kadar zor değildi belki ama bölüm sonu düşmanları zordu, bu sefer tam tersi olmuş işte, genel zorluk dengelenmiştir?" diyebilirsiniz ama kazın ayağı öyle değil. Düşmanların kendilerinden çok onlara varmanın zor olmasının birinci problemi, sona kadar devamlı yükselen mücadele hissinin kolay bir düşmanla karşılaşınca balon gibi sönmesi. Gavurun "anticlimactic" dediği durumun daniskası mevcut yani. Bir ikincisi de, çoğunuzun bana katılacağını düşündüğüm başka bir konu, aynı bölgeyi tekrar tekrar oynamanın, aynı büyük dövüşü tekrar tekrar oynamaktan çok daha sıkıcı olması, çok daha boşa harcanmış zaman gibi hissettirmesi.

Oyunu mecramıza yollanan PS5'te oynadığım için hızlıca bitirmem gerekiyordu ve bunun için bol tecrübe puanı veren Shrine of Storms haritasında bolca seviye kastım. Bu bağlamı sunduğum noktada bölüm sonu dövüşlerinin benim için kolay bitmesi normal gelebilir kulağınıza, nihayetinde herkesin adını nefretle andığı Flamelurker'ı tek denemede kestim yahu! Özel saldırısıyla seviyenizi düşüren son düşman bile birkaç denemede yıkıldı önümde! Buna rağmen haritaların kendilerini aşmaya çalışırken sülalesini nahoş kelimelerle anmadığım yapımcı kalmadı. Problemi görebiliyor musunuz?

Miyazaki'nin "Çimen Yaprakları" adlı eserinden

Buna ek olarak oyunun fazla angarya bir başka olayı daha var. Oyunda iyileşmek için kullandığımız, farklı güçte versiyonları bulunan "Grass" isimli eşya, *Dark Souls*'taki Estus gibi her ölüp dirildiğimizde yeniden stoklanmıyor. Grass'ı, tıpkı *Bloodborne*'daki Blood Vial gibi farm'lamak zorundayız ve üzerimizde çok fazla miktarda da taşıyabiliyoruz, üzerine limitimiz total sayı üzerinden de değil. Örneğin en güçsüz Grass tipinden 99 tane, daha güçlüsünden 50, daha güçlüsünden 25 tane falan bulundurabiliyoruz. Bunu bölüm sonu canavarlarının büyük çoğunun *Dark Souls*'takilerin yarısı kadar bile agresif olmadığı ve kolay sersemledikleri gerçeğiyle birleştirdiğinizde, ortaya şu çıkıyor: Eğer sıkıla bayıla ye-

Dünyayı Karanlıklara Boğmak

Her Souls oyununun kendi içinde barındırdığı garip bir mekanik vardır. Birinci ve üçüncü Dark Souls oyunlarındaki Humanity/Ember sistemi ya da ikinci oyunda öldükçe sağlık barımızın ufalması mesela. Demon's Souls'ta da World Tendency ve Character Tendency denen sistemler bulunmakta. Oyunu bir hayalet olarak oynuyoruz ve alt ettiğimiz her bölüm sonu canavarıyla insan bedenimizi geri kazanıyoruz. İnsan formundayken tam sağlık barıyla savaşıyoruz ve öldüğümüzde, o sırada içinde bulunduğumuz haritanın World Tendency değeri düşüyor, yani o bölge biraz daha karanlıklara gömülüyor çünkü ortalığı işgal eden iblislerin insan öldürdükçe güçlenmeleri gibi durum söz konusu hikâyede. Bir dünya parçası karanlığa gömüldükçe oradaki düşmanların zorluğu, verdikleri tecrübe puanları ve değerli eşya düşürme oranları artıyor. %100 karanlık olursa etrafta Primeval Demon adlı güçlü düşmanlar peyda oluyor ve bunları yenerek haritayı tekrar karanlıktan uzaklaştırabiliyorsunuz. Aynı şekilde harita %100 aydınlık olursa özel görev ve eşyaların kapısını aralayabilecek karakterler ortaya çıkıyor ve bunları öldürürseniz de karanlığa yaklaşıyorsunuz. Bu arada insan formumuzu ölerek kaybettiğimizde sağlık barımız yarıya iniyor ve hasarımız bir tık artıyor. Character Tendency'se karakterimizin "ahlaki yönelimi." İyi mi yoksa kötü mü hal hareketlerde bulunduğunuza, başka oyunculara yardım edip etmediğinize göre farklı bonuslar kazanıyorsunuz.

teri kadar Grass topladıysanız / satın aldıysanız, bütün büyük düşmanları rahatlıkla geçeceksiniz. "Hareketlerini öğreneyim, kıyasıya mücadele yaşayayım, geçince bayrakları balkona asarak kutlayayım" rutini *Demon's Souls*'ta pek yok. From Software'in son şaheseri *Sekiro* nasıl oyuncusunu diken üzerinde tutup onun yeteneğini ödüllendiren bir oyunsa, *Demon's Souls* çiftçiliğini, angaryaya sabrını ödüllendiren bir oyun ve seriye *Dark Souls*'tan girmiş bulunan şahsımı bu yüzden ziyadesiyle üzdü. Bu durumu biraz telafi edebilen tek şey, büyük düşmanların bazılarının göğüs göğüse çarpışmak yerine çevreyi kullanmak yoluyla alt etmek gereken hasımlar (örneğin: Dragon God) olmasıydı.

Nostalji isteyene bol, istemeyene de bol...

Buraya kadar anlattıklarım *Demon's Souls*'u şimdiye kadar tecrübe etmemiş, sıfır nostaljiyle girecek kesim için. *Dark Souls* ve akabinde gelen diğer oyunları oynayıp sevdiyseniz, From Software oyunlarının son 11 yıldaki gelişimini hiçe sayacak kadar aslına sadık bir oyunla karşılaşacağınızı bilin.

Mesela *Dark Souls*'ta total envanter kapasitesiyle uğraşmazsınız ama burada uğraşıyorsunuz çünkü zamanında Miyazaki üstat yapmış işte bir hata, taşıyabilecekleriniz sınırlı, her eşyanın bir ağırlığı var. Ayrıca yüksek bir yerden atlayıp üzerine düştüğünüz düşmana eşek yüküyle hasar verdiğiniz "Plunging Attack" burada yok çünkü seriye Dark Souls'la eklenmiş. Depar atarken zıplamak gibi bir şansınız da yok çünkü o da *Dark Souls*'ta gelmiş. Silah geliştirmek için hem düşük seviye hem yüksek seviye sürüyle materyal kullanmanız gerekli çünkü silah gelişimi de *Dark Souls*'ta sadeleşmiş... Bu böyle gidiyor. Harika bir karakter yaratım ekranı ve World Tendency menüsü dışında orijinal tecrübe üzerinde pek bir değişiklik yapılmamış. Ha bir de taklalar var, artık dört yöne değil, sekiz yöne takla atabiliyorsunuz...

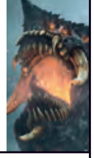
Öte yandan *Demon's Souls*'u zamanında oynayıp sevenlerdenseniz ve oyunun aslına bu derece sadık olmasıyla hiçbir probleminiz yoksa, görüp görebileceğiniz en muazzam, en muntazam yeniden yapımlardan biriyle karşı karşıya kalacaksınız. *Demon's Souls Remake* önceki nesle de gelmediği için, eski donanım tarafından kısıtlanmamış. Sonuç olarak da Bluepoint Games grafik cephesinde MUH-TE-ŞEM bir iş çıkarmış. Düşmanların ve mekânların yeniden tasarımları gerçekten çok güzel, animasyonlar hem göz alıcı hem de zamanlamalarıyla eskilerine denk. Büyü ve ateş efektleri oha oha. Ray Tracing yok belki ama zaten aydınlatma ve gölge efektleri onu aratmayacak seviyede iyi. Buna rağmen oyun, "Performance" opsiyonunun





Yangın ortasında "bi' şey yok ya" diye oturan köpeciğin Souls şubesi bu abla.





Normal insanlara afakanlar bastırıyor olabilir ancak Souls serisi bir kısmımız için iç açıcı.



"Bu abla ömrünüzden ömür yiyecek" demek isterdim ama kendisi aşırı kolay.





1440p'den esnetme 4K çözünürlüğünde, 60 fps'nin altına çok nadiren düşüyor. "Cinematic" opsiyonunu seçerseniz de gerçek 4K çözünürlükte 30 fps oynuyorsunuz oyunu ama 60 fps halini tattıktan sonra 30 fps'nin işkence gibi geleceğini garanti edeceğim oyunlardan *Demon's Souls*. Çok daha kapsamlı, kaliteli ses efektleri, eskilerinden ilham alınarak yapılan müzikler de meydana çıkınca, DualSense titreşimi de olayın baharatı olunca, *Demon's Souls* sunumda yıldızlı pekiyi alıyor.

Bu arada evet, oyunun bir yeniden yapım olarak orijinaline sadakati fazla kaçırdığını düşünüyorum ancak kötü bir yapım olduğu anlamına gelmiyor bu. Ne olursa olsun, elimizde esasen Miyazaki'nin zihninden fırlayıp gelmiş bir oyun var çünkü. Bölüm tasarımları, düşmanlar, silahlar, mekanikler piyasa ortalamasının gayet üzerinde ve nevi şahsına münhasır bir tecrübe ortaya çıkarıyor. Bu yüzden aşağıda gördüğünüz puanı garipsememenizi rica edeceğim.

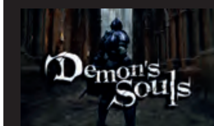
+

- Orijinal oyunun iyi yaptığı her şey korunmuş
- Grafikler, animasyonlar, sesler muhteşem

−

- Orijinal oyunun kötü yaptığı her şey de korunmuş
- Souls oyunlarının son 11 yıldaki tüm gelişimi hiçe sayılmış

8



Son Karar

Sapına kadar aslına sadık ama keşke öyle olmasaymış diyeniniz çıkacaktır.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Bluepoint Games | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 619 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: demonssouls.fandom.com



Tuşlarının çıt çıt sesleri hâlâ kulağımda.



Kafasından mantar çıkan robottan saklanan iki robot. Birinin elinde de tuğla var. Hmmm...



Yağmur çamur demeden yük taşıyan kargocularımıza saygı duruşu.



Vurduğunuzda kutudan çıkıyor ve o malum ünlem sesini de duyuyorsunuz tabii ki.

ASTRO'S PLAYROOM

Reklam olacaksa böylesi olsun

ÖMER AKDAĞ

Bu, arkadaşlar, bütün PS5'lere yüklü olarak gelen, şöyle 3-4 saatte bitiveren, minik, ücretsiz bir oyun. İki tane işlevi var: Biri yeni oyun kolumuz DualSense'in marifetlerini göstermek, ikincisi de içinizi PlayStation sevgisiyle doldurmak. Ve iki işlevini de canavar gibi yerine getiriyor!

Kısalığını saymazsak oyun müthiş başarılı bir 3D platform bir kere. Hesapta PlayStation'ın içindeyiz ve soğutma sistemine, işlemciye, SSD'ye falan gidiyoruz. Soğutma sisteminde bizi buzlu bölümler, bol bol rüzgâr beklerken SSD'de hızlı, roketli bölümler var mesela. Hani oyuna utanmadan 3D platform oyunlarının kralı Super Mario: Odyssey kalitesinde diyebilirim. Karşınıza sürekli çok ilginç platformlar, çok ilginç alet edavatlar çıkarıyor, oyun eğlenceli olmayı bir saniye bırakmıyor. İşte Odyssey bu eğlenceli ve yaratıcı olma halini on kat daha fazla süre yapıyordu, fark o sadece. Bir tek Astro's Playroom ara sıra sizi hoplayan robotumsu bir şeyin, maymunumsu bir şeyin içine bindirip onlarla oynatıyor, oralar normal oynanış kısımları kadar güzel olmamış, oynanış namına tek şikâyetim budur.

Hiç böyle titrememiştik

DualSense muhtemelen geliştiricilerin eline erkenden geçmemiş, PS5'e çıkan diğer oyunlar kolu pek de randımanlı kullanamıyor. Sony PS5 alanları yeni teknolojisiyle etkileyebilmek için yapmış biraz da bu oyunu. Denemeden anlayamazsınız demek durumundayım. Üstünüze doğru kum fırtınası eserken, buzda kayarken, mitralyöz kullanırken falan o kadar inandırıcı ve oyunun içine çekici titreşimler veriyor ki DualSense... Switch'in JoyCon'larında da aynı teknoloji vardı ama bu teknolojiyi bu derece iyi kullanan bir oyun görmemiştim ben mesela. Tetik tuşlarının kasılıp gevşemesi de özellikle öne çıkan bir DualSense özelliği ve Astro's Playroom'daki bazı bölümler o özelliğin de hakkını vermiş. Hakikaten PS5 başka hiçbir özelliği olmasaydı bile DualSense'le fark yaratırmış hissini veriyor yani Astro's Playroom.

Aa Kratos! Aaa Ellie! Aaa Aloy!

Ve oyun hiç öyle inceden inceden değil, kafa göz PlayStation aşkı aşılamak amacıyla yapıldığını da gayet belli ediyor. Bölümler içinde sürekli eski PlayStation'ları ve bu Playstation'lara ait ek parçaları buluyorsunuz. Bu parçalar ana mekândaki müzenizde toplanıyor. Atıyorum PS1'in kapağına açma tuşunun üstüne zıplıyorsunuz, kapağın üstündeki robotçuklar uçup gidiyor... Bunların dışında sağda solda sürekli PS oyunlarına göndermeler buluyorsunuz. Mavi bir kamera gördüğünüzde neyi çektiğine bakın hemen. Horizon, Crash Bandicoot, The Last of Us, MGS, Final Fantasy, Ico... Sırf bu göndermeleri yakalamaya çalışmak ayrı bir eğlence. Kısacası eğer PlayStation'la bir geçmişiniz varsa sürekli bir gülümsemeyle oynayacaksınız oyunu, o kesin.

Yani ben derim ki, PS5 alırsanız, elinizde isterse çıkmış bütün PS5 oyunları olsun, önce şunu oynamadan diğerlerine girmeyin, pişman olmazsınız.

+

- Bölüm tasarımları şahane
- Buram buram PlayStation aşkı kokuyor
- DualSense'i harika kullanmış
- Astro Bot'lar süper tatlı

−

- Çok kısa
- Ek zımbırtıları kullanmak o kadar da keyifli değil

8+



Son Karar

İlk oynamanız gereken PS5 oyunu. Sırf bedava olduğu için de demiyorum üstelik.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Team Asobi | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** astrosplayroom.fandom.com

FIREFIGHTING SIMULATOR THE SQUAD

Eksik donanımlı itfaiyeci

NOYAN AKATLI

İtfaiyecilikle ilgili hatırladığım ilk anı anaokulu günlerimdendir. Siyah beyaz televizyonun dahi evlere henüz yeni girdiği dönemlerde, babamın mesleğini "yangın sigortası müdürü" diye cevapladığımda, minik arkadaşlarım sigortayı "söndürme" diye anlamış olacaklar ki, "Noyan'ın babası yangın söndürüyormuş, itfaiyeci" demişlerdi. Neyse ki yangın söndürmek, itfaiyecilik insanlık yararına ve güzel bir iş ki üzülmek, alınmak yerine hoşuma gitmiş ve sigortacılığı açıklamaya çalışmak yerine babamın itfaiyeci olduğunu kabul etmiştim.

Çevrimiçi arkadaşlarla daha zevkli

Evet, baştan belirteyim, *Firefighting Sim*'in olayı, esas ve zevkli özelliği internet üzerinden ve gerçek oyuncularla, co-op modunda oynanması. Basit bir oynanışa sahip, hemen özetleyeyim: Mütevazı bir itfaiye aracı ve maalesef tipini veya yetenek, uzmanlık alanı gibi özelliklerini seçemediğimiz bir itfaiyeciyle başlıyoruz. Eğitim görevleri iyi ayarlanmış, hem basitçe temel kontrolleri anlatıyor hem de kısa tutulmuş.

Kurgu bir harita üzerinde, yangın simgelerine tıklayarak görevlere gidiyoruz. Bu kısım, bilenler için, *Rescue* serisine benziyor. Tabii ki olay yerine hızlı varma, yangını hızlı söndürme gibi bonus ödüller var. Yangın söndürme hortumu, yangın söndürücü tüp gibi ana araç gereç dışında, balta gibi kapı pencere açma aletlerimiz var araçların içinde. Yapay zekâ elemanlar maalesef doğru dürüst yangın söndürmüyorlar, alet edevat taşıyıp sizi izliyorlar çoğunlukla. Yakın zamanda gelecek bir yamayla geliştirilecekmiş bu özellik.

İletişim eksikliği

Çevrimiçi co-op modundaysa, 6 saatlik oyun sürem boyunca hep aklı başında oyuncularla karşılaştım diyebilirim. Herkesin amacı bir sonraki görevi açmak olunca kapı pencere açmak, yaralıları sırtlamak, yangına müdahale etmek gibi görevler paylaşılıyor hemen. Keşke en azından bir yazılı sohbet imkânı, o da olmadı, F2, F3 gibi tuşlara atanmış "yangın söndürüyorum", "yaralıyı sırtladım, tamam" gibi hazır telsiz komutları olsaymış. Deneyim puanları da sadece görev ve birkaç araç açıyor, o kadar. Yetenek ağacı, farklı becerilerin olmaması büyük hayal kırıklığı.

Saydığım eksiklerin bir kısmı ücretsiz yamalarla giderilirse, notuna bir puan ekleyebilirsiniz. Mevcut notu bile belki biraz fazla, onu da yangın söndürme, hayat kurtarma türü oyunlara olan zaafıma verin işte. Her oyunda önümüze geleni dövmek zorunda değiliz ya...

+

- Grafikler, Türkçe altyazı gibi teknik özellikler
- Co-op oynanış başarılı

−

- Optimizasyon sorunları
- Karakter geliştirme, özelleştirme, yetenek ağacı gibi basit ve temel ögeler yok

6



Son Karar

Bazı temel eksikleri giderilirse ilgi çekebilecek bir oyun.

En kaliteli mesleki simülasyonlardan olmayabilir ama ekipçe itfaiyecilik yapma imkânı veriyor.



ARAMA KURTARMA OYUNLARI

Yangın söndürme, ilkyardım, polis ve tamirciliğin bir arada olduğu Emeregency serisi ilk akla gelenlerden, Emergency 20 diyeyim hatta. Cankurtaran ve itfaiye olabildiğimiz Rescue serisi de dengeli oynanışıyla ortalama üstü yapımlardır. Flashing Lights, erken erişimde ve sık sık güncellenen bir oyun, yakın zamanda bu türe iyi bir alternatif olacak gibi duruyor. 911 Operator ve 112 Operator ise, acil yardım çağrısı yanıtlama merkezindeki bir görevliyi yönettiğimiz, harita üzerinden yardım araçlarını yönettiğimiz kaynak yönetimi oyunları, türün biraz farklı örneklerinden.

Duman zehirlenmesi yaşayanları cankurtarana taşımak görevlerimiz arasında.



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Chronos Unterhaltung | **DAĞITIM:** Astragon | **DİJİTAL İNDİRME:** 78 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-158-ffsim

DOSYA inceleme

win ps4 ps5 one x|s sw



IMMORTALS FENYX RISING™

YUNAN MİTOLOJİSİNE DOYDUK MU? (YOO)

İPEK ATAM



Mitolojik tanrıları oyunlara çok yakıştırıyorum. Her türlü hikâyeye uygunlar; ister epik, ister duygusal, ister mizahi olsun, sırıtmıyorlar. Tanrılar (özellikle Yunan tanrıları tabii) yeterince gaddar, entrika sevdalısı ve absürt oldukları için hikâye kolaylıkla her türlü yere çekilebiliyor. Yakın zamanda *Hades*'te haşır neşir olduğumuz Yunan tanrıları bu sefer de *Immortals: Fenyx Rising*'le karşımıza çıkıyorlar. Hem de bütün ihtişamları ve ihtişamları kadar büyük olan kusurlarıyla.

Daha önce *Assassin's Creed: Odyssey*'i geliştiren Ubisoft Quebec, bu süreçte Antik Yunan dönemi ve mitolojisi hakkında yaptığı yoğun araştırmaları bir oyunda daha kullanmaya karar verince ortaya bu muhteşem isimli oyun çıkmış (ne kadar düşündünüz şu ismi bulmak için merak ediyorum). Eh iyi de etmiş bence, mitoloji temasından asla sıkılmıyorum.

Klâsik Ubisoft oyunu gibi mi?

Bu oyunla ilgili herkesin kafasında bu soru var gibi hissediyorum. Cevap hem evet, hem hayır. Açıkçası ben *AC Valhalla*'dan teknik sorunlar ve yapay geri zekâ yüzünden soğuduktan sonra, 3 hafta sonra çıkan bir diğer Ubisoft oyunundan beklentilerimi bir hayli düşürmüştüm. Yine de bu noktada *AC Valhalla* ile *Immortals*'ı geliştiren ekiplerin tamamen farklı olduğunu hatırlatarak karşılaştırmayı *AC Odyssey* üzerinden yapayım. Açık dünyayı çok sevdiğim halde *Odyssey*'nin devasa haritasından bunalan biri olarak *Immortals*'ın haritası çok daha "insaflı" geldi her şeyden önce. Ne çok küçük, ne de çok büyük. Dolu dolu, kompakt bir harita var *Immortals*'ta. Ama bu noktada Ubisoft klâsikliğini konuşturarak yine yapılacak bir dolu aktiviteyle doldurmuş haritayı. Belirli bir mekanizmayı çözünce açılan kilitli sandıklar, zamana karşı yarışlar gibi aktiviteler sıkıcı değil aslında, ama her açık dünya oyununda olduğu gibi tekrarlıyorlar. Dövüş mekanikleriyse *Odyssey*'e oranla daha hızlı, arcade şeklinde yapılmış ki oyunun karikatürize tarzıyla bayağı uyumlu olmuş. Gizlilik kullanmaya pek ihtiyaç duymadığınız ve pata küte dövüştüğünüz için yapay zekâ da pek üzerinde durduğunuz bir şey olmuyor. Bunların dışında oyun teknik anlamda bayağı temiz ve sorunsuz. Sadece bir kez suya daldığımda tamamen hiçliğe karışmış olmam dışında hiçbir bug'la, *Watch Dogs: Legion* ya da *AC Valhalla* tarzı animasyon saçmalıklarıyla karşılaşmadım.

Tanrılar & Enerji İçeceği

Oyun ilk olarak "Gods and Monsters" ismiyle duyurulmuştu. Ancak enerji içeceği Monster, isme itirazda bulununca Ubisoft uğraşmak istememiş ve ismi değiştirmiş. Yeni isminse oyuna daha çok uyduğunu düşünüyorlarmış. Yani... Umarım bir sonraki oyuna kadar biraz zevkleri değişir :P



« Tepegözün neresinin zayıf olduğunu tahmin etmek için tek hakkınız var.



Her oyuncu Zelda'yı tadacaktır

Immortals'ın "Ubisoft"tan farklılaştığı nokta, *Zelda: Breath of the Wild*'dan esinlendiği yerde başlıyor (Ne dedim ben az önce?!). Pastel renk ağırlıklı stilize grafikleri (bu konuda Studio Ghibli'den esinlendiklerini söylemişler), stamina (enerji) barı, kanatlar (glider) ile süzülme, *Zelda*'daki shrine'lardan direkt "esinlenilmiş" olan Vault'lar, toplanılan çeşitli materyallerle sağlık ve enerji barlarını arttırma ve hikâyenin temeli bile *Zelda BotW*'ye göz kırpıyor, ya da göz süzüyor, hayır hayır, göz koyuyor ulan resmen. 1 ayda büyük başarı yakalamış olan *Genshin Impact* gibi yani. Bu da Switch sahibi olmayıp *Zelda BotW*'ye yakın bir deneyim yaşamak isteyen oyuncular için biçilmiş kaftan tabii ki. Bu arada hemen şunu da belirteyim, yapımcılar oyunun *Zelda BotW*'ye benzemesine karşılık olarak "onur duyarız" demişler.

Nedir kardeşim bu tanrıların titanlardan çektiği?

Titanlardan biri olan Typhon, Zeus ve diğer tanrılar tarafından yer altına gönderilmiştir. Kelimenin gerçek anlamıyla intikam ateşiyle yanan Typhon, 4 tanrının gücünü çalarak onları işlevsizleştirir, tüm ölümlüleri taşa dönüştürür ve dünyayı yok etmeyi amaçlar. Burada elbette devreye Fenyx girerek bu 4 tanrıyı ve dünyayı kurtarma görevini üstlenir. Anlayacağınız, hikâye tam bir "seçilmiş kişi", "ay ben önemli biriymişim, hiç farkında değildim hihihi" durumuyla klişeliğin sularında yüzüyor ve oyun boyunca bu sulardan çıkmıyor. Bu kadar karikatürize ve geyik ağırlıklı bir oyundan muhteşem bir hikâye beklemiyorum zaten ama sanki klişe dozu da biraz fazla kaçmış gibi. Yine de bunu çekilir kılan bir şey var neyse ki: Hikâye anlatıcısı. Kendisi Prometheus oluyor. Hikâyeyi o kadar tatlı bir şekilde anlatıyor (ve Zeus da onunla o kadar güzel dalga geçiyor) ki... Oyunun en başarılı olduğu yer, hikâye anlatımıyla paralel giden mizahi tarafı zaten. Prometheus ve Zeus'un muhabbetleri, birbirlerine laf sokmaları ciddi ciddi güldürecek düzeyde olmuş. Yunan mitolojisiyle ilgiliyseniz ve tanrıların, kahramanların ünlü olaylarını falan biliyorsanız ekstra keyif alacaksınız, çünkü neredeyse hepsine bir gönderme var. Ayrıca Prometheus'u seslendiren kişi Elias Toufexis. Modern *Deus Ex* oyunlarını oynamış olanlar sesini duyar duymaz hemen "aha Adam Jensen!" diyecektir. Tabii Prometheus bir Adam Jensen karizmasından yoksun ama seslendirme gerçekten çok başarılı olmuş, çok beğendim.

Haritanın dopdolu olduğundan ve yapılacak birçok şey olduğundan bahsetmiştim. Bu yapılacak şeyler genelde bulmaca ağırlıklı, yani vaktinizi savaşmaktan daha çok bulmaca çözerek geçireceksiniz. Benim haritada en sevdiğim şey fresk bulmacaları oldu, çünkü freskler çok tatlı çizilmiş. Ama esas bulmacalarla Tartarus Vault'larında karşılaşacaksınız, bunlar *Zelda BotW*'deki shrine'larla bayağı benzerlik gösteriyor. Bir yerden bir yere top taşımak, uzaktaki meşaleleri yakmak, platformlara ağırlık koymak gibi. Birçoğu biraz etrafa bakarak çözülebiliyor ama bazıları -özellikle görevlerdekiler- biraz sinir bozucu olabiliyor. Ben oyunlarda bulmaca çözmeyi pek sevmiyorum, genelde sıkıcı buluyorum, *Immortals*'taki bulmacalar aslında zevkli ama bazılarında sinir bozucu tekrarlamalar, git geller yapmanız gerekiyor, buralarda oyundan koptuğum, "eeeh yetti be" dediğim anlar olmadı değil. Ama bu benim bulmacalardan sıkılmamla alakalı bir durum, seviyorsanız bu sizin için bir eksi sayılmaz. Oyunda tam 60 tane vault var ve hepsi birbirinden farklı bulmacalar içeriyor. Haritadaki diğer aktiviteler gibi, bunları yapıp yapmamak size kalmış, ama enerji barınızı arttırmak için gereken Zeus yıldırımlarını vault'lardan topluyorsunuz, o yüzden oyunu bitirmek için tamamını

İpuçları

İlk başta savaş yeteneklerinden ziyade precision control, heavy lifting, telekinesis gathering, climb leap ve glide boost'u alırsanız hem bulmacalarda hem de haritada dolaşırken daha rahat edersiniz.

Bir an önce iksir keselerinizi arttırmaya bakın. Gerekli olan sarı taşları haritadaki sandıklardan buluyorsunuz.

Bulmacalar sırasında tıkanıp kalırsanız etrafı iyice araştırın. Aradığınız şey çatıda, bir kolonun veya kırılabilecek bir duvarın arkasında veya suya dalarak geçeceğiniz ayrı bir bölgede olabilir.

Zelda'nın yerini tutabilir mi? Hayır. Peki bu çok eğlenceli olmasına engel mi? O da hayır!



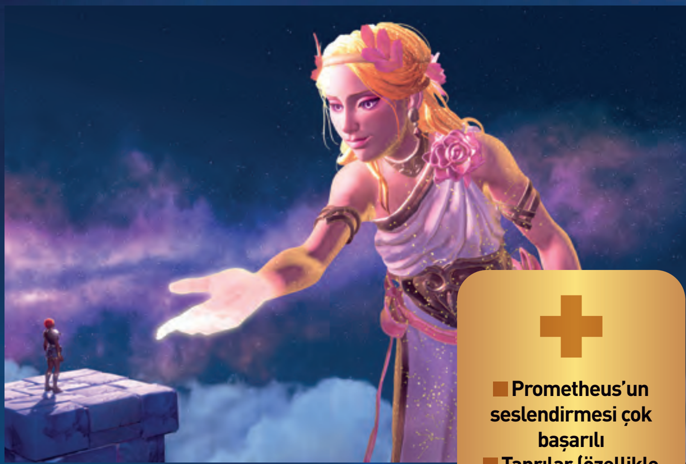


Hem mitolojisine sadık hem de çok ciddi olmayan atmosfere uygun tasarımlar oyunun en güçlü yanlarından.





Fresk bulmacaları çok güzel.



olmasa da bir kısmını yapmanız gerekiyor yani.

Kötü bir eşyayı sırf güzel gözüktüğü için kullanma hastalığı

Düşman, eşya ve yetenek çeşitliliğine gelirsek... Eşyalar az ama öz diyeyim (Ubi Connect puanlarıyla alınabilen kozmetik eşyaları saymıyorum tabii). Her bir eşya Yunan mitolojisi temalı, görsel olarak da güzel, havalı, epik gözüküyor. Ayrıca bir zırhı çok beğendiniz diyelim ama sağladığı özellik işinize pek yaramıyor, öteki zırhın görünümünü beğendiğinizle değiştirmeniz de mümkün. Düşman çeşitliliğiniyse çok az buldum açıkçası. Tepegöz, harpi gibi mitolojik canavarlarla savaşıyorsunuz ama sayıları çok az, ilerledikçe daha güçlü versiyonları dışında farklı bir yaratık çıkmıyor karşınıza. Fenyx'in tanrısal yeteneklerinin sayısı da pek fazla değil ama bunları geliştirdikçe savaşlar daha zevkli ve kaotik hale geliyor. Ayrıca ölen her yaratık tabiri caizse taa Olympos'a kadar uçuyor, bu da oyunun ciddiyet düzeyinin bir başka göstergesi :P

Harita tasarımıysa görsel olarak ne kadar güzel gözüküyorsa, keşif hissi verme açısından o kadar başarısız. 7 ayrı bölgenin her biri, temsil ettiği tanrıyı yansıtıyor. Afrodit'in bölgesi yemyeşil ve cennet gibiyken, Ares'in bölgesi kahverengi tonlarında, savaş alanlarıyla kaplı örneğin. Oyunun başından itibaren istediğiniz bölgeye gidebiliyorsunuz ama, açık dünya bir keşfetme hissi veremiyor. Etraftaki her şey kabak gibi çıkıyor çünkü haritada, bu da benim açık dünya oyunlarında sevmediğim bir özellik. "Aha bak şurda sandık var" ile "aaa burda sandık varmış" arasındaki fark çok büyük sonuçta.

Yan görev?

Korka korka "*AC Odyssey* ve yan görev" dediğinizi duyar gibiyim... Bu sefer de hiç yan görev yok neredeyse. Yani ana görevler dışında, yapmak zorunda olmadığınız 5-6 görev daha var sadece. Ana görevlerse yeterince uzun sürdüğünden, görev yokluğu hissetmiyorsunuz, o da ne demekse. Ben oyuna başladığımda bir süre klasik açık dünya takıntılarıma yenik düşerek etraftaki her şeyi yapa yapa gidiyordum, ama oyunda Ömer'i koca bir mitolojik tanrı şeklinde, elindeki devasa kalemi yere vura vura "Oyalanmayı bırak ölümlü! 3 gün sonra yazıyı teslim etmen gerektiğini unutma!" diye yeri göğü inletirken görünce takıntılarımı bastırdım ve sadece ana görevden gittim, etrafımda açılmayı bekleyen tüm sandıkların yanından ağlaya ağlaya geçtim. Toplamda 27 saatte bitirmişim. Yani oyun ne kısa, ne de sakız gibi uzatılmış (öhöm *Odyssey*). Ama haritadaki her şeyi ve 60 vault'un tümünü tamamlamaya kasarsanız 40-50 saati bulursunuz tabii.

Immortals: Fenyx Rising, beklediğimden daha iyi çıktı açıkçası. Yeni ve özgün bir şey sunmasa da, klişe ama çok eğlenceli anlatılan bir hikâyeyi hızlı, basit ve taze bir oynanış ve çizgi film havasındaki stilize grafiklerle birleştiriyor. Ubisoft'tan yeni bir nefes olmuş.

+

- Prometheus'un seslendirmesi çok başarılı
- Tanrılar (özellikle Prometheus ve Zeus) arasındaki muhabbet
- Mizah dozu yüksek
- Stilize, renkli grafikler
- Sıkmayan ve zevkli tasarlanmış bulmacalar

–

- Klişelerle dolu hikâye
- Düşman çeşitliliği çok az
- Daha çok eşya ve yetenek olabilirdi
- Keşif hissi yok

7+



Son Karar

Yenilik ve ciddiyet aramıyorsanız eğlendirme potansiyeli çok yüksek.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Ubisoft Quebec | **DAĞITIM:** Ubisoft, Aral
DİJİTAL İNDİRME: 269 TL (Uplay, Epic) 470 TL (PSN, XBL), 60 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** immortalsfenyxrising.fandom.com



CHICKEN POLICE

Siyah–beyaz dünyanıza renk katacak

AYGEN GÖRİŞ

Uzun soluklu bir oyundan yeni çıktım. Ciddi bir oyun düşünmüyorum. Adeta içimde bir boşluk var. Tek gecelik bir oyun arıyorum. Uzun olmayan, hatta mümkünse beni yormayan türlerden... İşte *Chicken Police* tam da böyle bir zamanda karşıma çıktı.

Bir dedektif olarak gizemli bir davaya bakmak ister misiniz? Siyah-beyaz dünyanıza biraz da olsa renk katacak bu davayla sakin (!) bir tecrübeye hayır demezsiniz umarım. Bu arada cidden, oyun bazı vurgulanan yerler dışında siyah-beyaz. Klasik noir film stiliyle hazırlanmış. Gerçi böylesine bir oyunun renkli yapılması oyunun ciddiyetten uzaklaşmasına yol açabilirdi. Neden mi? Çünkü burada insan diye bir şey yok! Hatta insanlar birer mit. Bir insan vücudu hayal edin ve kafasını bir hayvanla değiştirin. Evet, tuhaf bir görüntü oluşuyor farkındayım ama oynadığımız dünya tamamen böyle hayvan türlerinden oluşuyor. Oyunda gitar çalan bir sinek, resepsiyonda duran bir zürafa ya da kafe işleten bir rakun görebilirsiniz. Nasıl başarmışlarsa oyunda bu montelemeyi iyi yapmışlar.

Karizmatik horoz mu olurmuş?

Oyunun ana karakteri dedektif bir horoz. Ama bildiğiniz horozlardan değil, bizimkisi pek karizmatik. Deri ceket giyip eldiven takan, üstüne üstlük silah taşıyan bir horozdan bahsediyorum. Evet, tüm bunlar kulağa absürt geliyor ama oynarken hiç yadırgamayacaksınız.

Bahsettiğim bu karizmatik horozun adı Sonny Featherland. Bir de ortağı Marty MacChicken var. "Tavuk Polisler" olarak adlandırılan bu bitirim ikili, zamanında Clawville'ın en iyi dedektiflerindenmiş... Ama yaşadıkları bir husumetten sonra araları açılan ikili, Sonny'nin yeni bir dava almasıyla nihayetinde tekrar bir araya gelip, kendilerini maceranın tam ortasında buluyorlar.

Kim bu hanım?

Her şey Sonny'nin ofisine gizlice giren kadınla karşılaşmasıyla başlıyor. Kadın dediysem de, o bir ceylan. Bu ceylan, hanımının tehdit mesajları aldığını ve hayatından endişe duyduğunu, bunun için de hanımı tarafından, Sonny'e yollandığını söylüyor. Davaya ilgi duyan Sonny de yanına Marty'yi alıp araştırmalara başlıyor.

Oyunun en dikkat çekici kısmı seslendirme. Çok başarılı buldum. Horozun ses tonundan etkilenmeyen bizden değildir. Tamamen seslendirilmiş 30 karakter mevcut ve seslendirmelerin her biri mükemmel bir titizlikle yapılmış. Bir kere diyalogların kurgusu çok iyi. Sonny ve Marty'nin arasındaki samimiyetten doğan sarkastik konuşmalar beni bayağı güldürdü.

Chicken Police için, bol okumalı bir point 'n click oyunu diyebiliriz. Ben de asla "Tam bir kitap kurduyum" diyemem ama bu komik diyaloglar beni öyle kendine çekti ki, bir an bile sıkılmadım. Hatta bir ara çerezimi de alıp geldim, bu ikisinin kavgalarını dinledim. Aşağı yukarı 8 saatlik bir oynanışı olduğu için, diyaloglar ne kadar uzun olursa olsun eminim siz de sıkılmayacaksınız.

Oyunu hikâye örgüsü, karanlık tarafı, absürtlüğü ve görselliğiyle ben çok sevdim. Ayrıca arkada çalan caz müziği ile 40'lara gideceksiniz ve bence buna bayılacaksınız.



Yazık, yağmurda kutu gibi yerde kapalı kalmış.



+
- Siyah beyaz bir dünya çizerek ciddiyeti korumuşlar
- Sarkastik
- Seslendirmenin muazzamlığı

−
- Dava sonucunu sizin keşfetmenize olanak tanımıyor, doğrusunu işaretletiyor
- Mini bulmacaları çözmek için ipuçları yetersiz kalıyor

8



Son Karar

Keyifli, güzel, sıkmıyor ve ayrıca bizler... Bizler birer silah kullanan tavuğuz!

TÜR: Macera | **YAPIM:** The Wild Gentlemen | **DAĞITIM:** HandyGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Playstore), 35 TL (Steam), 56 TL (XBL), 144 TL (PSN), 19 $ (Nintende eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-158-chickenpolice

HYRULE WARRIORS AGE OF CALAMITY

Geçmiş zaman olur ki...

ALİ SEZGİN

Zelda serisinde her zaman bir Ganon var ve kendisi içinde bulunduğu krallığı tehdit edecek güce eriştiğinde Link, yani "Hero of Time" ortaya çıkarak bu kötülüğün üstesinden geliyor. Bu sayede farklı dünyalar, konseptler ve hikâyeler görmüş olsak da aslında tanıdık bir senaryoyu değişik açılardan izledik hep. Farklı oynanış türleri ve orijinal fikirler bir araya gelince yeni bir *Zelda* oyunu oynamak aslında aynı dizi karakterlerin olduğu yeni bir filmi izlemek gibi oldu her zaman. Nintendo bu kuralını neredeyse hiç bozmadı. Ardı ardına gelen iki *Zelda* oyunu hiç aynı zamanda geçmedi. Bu yüzden *BotW'ye* 1 değil 2 devam oyunu geliyor olması benim için ayrı bir heyecan kaynağı oldu. Tarihin en iyi oyunlarından birine devam oyunu yapmayacaklarsa, neden bu sektörde olsunlar değil mi ama?

İki *Zelda* oyunu geldiğinden bahsetmiştim; Bunlardan ilki *Breath of the Wild*'a doğrudan gelecek bir devam oyunu. Bu oyun ilkinin kaldığı yerden devam edecek ve Link-Zelda-Ganon üçlüsünün farklı zamanlarda reenkarne olmalarına neden olan efsanenin de sonu olacak. Diğer oyunsa, yani bu elimizdeki oyunsa 100 yıl önce krallığın felakete sürüklendiği, Link'in aldığı yaralar yüzünden o uzun uykuya yatmasına neden olan olayları anlatıyor. Özünde burada büyük bir tezat var. Bir tarafta oyuncuların yüzlerce düşmanı saniyeler içinde temizledikleri bir oyun varken, diğer tarafta bu güçlü kahramanların eninde sonunda kaybedip kötü bir geleceğe kapı açmalarının kaçınılmaz olduğunu biliyoruz. Oyunun başından itibaren ben bu durumu ve beraberinde oluşan amaçsızlığı sorguluyordum; İlk bölümün hemen sonunda gelecekten gelen bir minik gardiyanın Link ve ekürisini olacaklar konusunda uyarması oyun hakkında görüş ve beklentilerimi değiştirene kadar.

Gelecek bir gün gelecek

Bu cesur olduğu kadar akıllıca bir hamle çünkü *Zelda* fanı olmasına rağmen bu tarz "tek kişi 100.000 asker öldürüyor" temalı musou oyunlarını sevmeyen oyuncular bile *Age of Calamity*'ye girmeye artık mecburlar. Elbette devamlılığın sağlanması adına, geleceğin değişmesi pek mümkün değil. Bunun yerine hem geçmiş hem de geleceğin şampiyonları bir araya geliyorlar ve hepsini yaklaşan büyük savaş dâhilinde kullanmak mümkün oluyor. Bayağıdır bu tarz bir oyun oynamıyordum ve beklentilerimin çok üstünde oynanış çeşitliliği olması beni ayrıca mutlu etti. Her karakter farklı hissettiriyor ama dövüş tarzları ve hareketleri serinin öyle aman aman dışında sayılmaz. Hikâyede ilerledikçe farklı gardiyanların dövüşe dâhil olmaları ve anında 3 farklı kahramandan biriyle dövüşe devam edebilmek de tatlı yenilikler olmuş.

Bir Switch ağlıyor

Breath of the Wild oynarken kafamda canlanmayan olaylardan biri, aslında bir nevi devasa bulmaca zindanları olan Divine Beast'lerin nasıl birer savaş makineleri olabilecekleriydi. Hatırlarsanız, Ganon bir noktada onları ele geçiriyor ancak öncesinde bu eski mekanizmalar Ganon'un ordusuna ağır hasar veriyordu. Kendileri için yapılmış özel bölümlerde bu yaratıkların tam potansiyelini de görüyoruz ki, oluşan hasarın boyutu dolayısıyla Switch'in bile zorlandığına bizzat şahit oldum.

Bir *Zelda* fanı olarak *Age of Calamity*'den, zamanında uğruna onlarca saatimi verdiğim bir dünyayı tekrar görmekten fazlasıyla memnun oldum. Beklentilerim yüksek değildi ama hikâyenin bir yere varmıyor oluşu bile beni rahatsız etmedi. Eğer siz de benim gibi eski bir dostunuzu tekrar ziyaret edip anılarınızı canlı tutmak istiyorsanız *Age of Calamity* pişman olmayacağınız bir deneyim.

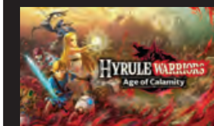
+

- Yüzlerce canavarı biçebilmek çok keyifli
- Asıl oyuna sadık kalan bölüm tasarımları
- Farklı tarzlara sahip şampiyonlar

−

- Çözünürlük Switch oyunlarına göre bile biraz düşük
- Arada hafif yavaşlama ve takılma sorunları oluyor
- Senaryo daha cesur olabilirmiş

8



Son Karar

Farklı ve basit bir tarzda da olsa yeni bir Zelda oyununa kim hayır diyebilir ki?





Zelda bu kadar iyi dövüşebilseydi kesinlikle kurtarılmaya ihtiyacı olmazdı.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Omega Force / Team Ninja | **DAĞITIM:** Nintendo / Koei Tecmo, CD Media
KUTULU FİYATI: 689 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** zeldauniverse.net

DIRT 5

Deplasman takımı sonunda öne geçti!

SABRİ ERKAN SABANCI

Bundan 3 yıl önce *DiRT 4*'ü incelerken üstünde durduğum şeyi bilmiyorum kaçınız hatırlar, ama benim *DIRT 5*'i oynarken de sürekli aklımda olan şeylerden biri *DiRT 4*'ün o dönemdeki kardeşi *DiRT Rally*'ye kıyasla daha çok "arcade" hissettirmesinin ve bunun doğru bir adım olduğunun üstünde durmamdı. *DIRT 5*'i oynarken de serinin insanların beklediği o doğru yola girildiğini sonunda hissettim. Hatalarına rağmen, evet.

Sen bir arabasın, vınlıyorsun

DIRT 5 tam anlamıyla klasik bir yarış oyunu. Eski kafa, lafı uzatmayan, sana arabayı verip "E hadi vınla!" diyenlerden. Oyunda moderninden klasiğine kadar sürüsüyle ralli aracı, off-road araçlarının bin bir çeşidi ve bunlar üstüne kurulmuş yarış türleri var. Çoğu alışılagelmiş turlu-tursuz yarışlarken, birkaçı farklı. Mesela Gymkhana etkinliği belirli bir zaman aralığında verilen görevleri yapıp üstüne puan topladığınız bir modken, Pathfinder'da rock bouncer'larla dağlık taşlık parkurları en hızlı şekilde bitirmeye çalışıyorsunuz.

Oyunda bariz bir şekilde en çok vakit geçireceğiniz kısım kariyer modu. Ama dediğim gibi, bu oyun daha arcade ve klasik bir yarış oyunu olduğundan kariyerimiz *DiRT 4*'teki gibi değil. Çeşitli araç ve araç sınıflarıyla oyunun size verdiği etkinlikleri istediğiniz gibi tamamlıyorsunuz. Bu araçların arasında kocaman monster truck'lar ya da sürekli sola çeken tuhaf bir araç var... Yarış çeşitliliği cidden fazla kariyer modunda.

Amaç tabii ki birinci olmak bu kariyer modu yarışlarında, yarış oyunu sonuçta. Fakat her etkinlikte size verilen belirli üç tane de görev var, daha fazla para ve yetenek puanı kazanmak istiyorsanız bunları da haliyle tamamlamanız gerekiyor. Eğer her şeyi tamamlama gibi bir takıntınız varsa uzun bir süre buradaki etkinlikler vaktinizi çalacaktır. Eğer beceremediğiniz ya da beceremeyeceğinizi düşündüğünüz bir görev varsa da az bir miktar oyun içi para verip görevleri yenileyebiliyorsunuz.

Unutmadan "Nolan North ve Troy Baker'ın işi ne bu oyunda?" sorusuna da değinmek lazım. Aslında pek de büyük bir işleri yok. Popüler motorlu araç kültürü Youtube ve podcast kanalı olan Donut Media'ya bir nevi eşlik etme amacıyla buradalar. Oyuna girdiğinizde konuşuyorlar, etkinlikleri tanıtıyorlar, kendi aralarında konudan mümkün olduğunca kopmadan muhabbet bile ediyorlar arada. Yarış oyunları bile artık bu ikiliden kaçamıyor, ama eğlenceli olduğu da gerçek.



Eğlence demişken, *DIRT 5*'in en eğlenceli ve yepyeni oyun moduysa Playground'dan ufak da olsa bahsetmek lazım. Temelinde *Tony Hawk's Pro Skater* ya da *Trackmania*'lardaki "kendi parkurunu yarat" modu gibi ve oyuncuların off-road araçlar için tasarladıkları şeyleri oynamak ya da bunları tasarlamak inanılmaz zevkli bir olay.

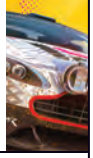
Sen bir monster trucksın, n'apıyorsun?!

Oyun maalesef ki tamamen güllük gülistanlık değil. En büyük sıkıntısı da araçların fizik kurallarını katletmesinden kaynaklanıyor, ki *DIRT 5*'i oynamadan birkaç gün önce başka bir Codemasters oyunu *ONRUSH*'ın tüm başarımlarını aldım, onda her şey gayet güzeldi. *DIRT 5* de güzel başlamıştı, oyunun başında kullandığımız aracın genel olarak hissiyatı iyiydi. Kariyer moduna giriştiğimde de her şey güzel gidiyordu, ta





Yarış oyunlarında mutlaka olması gereken şeylerden biri, Fotoğraf Modu!





Dağ bayır çayır dinlemeden yarışmanın zevki cidden anlatılmaz, yaşanır.

ki monster truck'ımsı bir araçla yarışmaya başlayana kadar. Araç en ufak bir yere çarptığımda 540 derece dönüyor, havada taklalar atıyordu yahu! Bir şekilde tüm görevlerini yapıp bitirdikten sonra artık oyunun araç fiziklerinin problemlerini görmezden gelemez hale ulaştım. Bazı araçlar çok iyi hissettiriyorken (genellikle ralli araçları) bazılarının neredeyse rastgele kodlandığını düşünüyorum.

Ama tuhaf bir şekilde de oyuna bunun dışında teknik her noktadan geçer not verebilirim. Araç sesleri inanılmaz başarılı, oyunun müzik kataloğu da bir hayli geniş. Pearl Jam'den The Academics'e, Prodigy'den Chemical Brothers'a kadar bayağı başarılı bir lisanslı soundtrack toplamışlar. *DiRT 4*'le başlamıştı zaten bu, *DIRT 5* rahatlıkla geçmiş.

Görsel olarak da eğer benim gibi videoları izleyip de beğenmeyenlerdenseniz büyük bir şoka uğrayacaksınız, çünkü videolar cidden hakkını vermiyor. Oyunu ilk önce One X'te, ardından Series X'te oynadım (ücretsiz olarak yeni nesil versiyonunu alabiliyorsunuz bu arada) ve iki versiyonu da yeteri kadar tatmin edici buldum. Yeni nesil değil kesinlikle, o konuda fikrim hâlâ değişmedi. Ama tatmin edici.

DIRT 5'in teknik açıdan en başarılı bulduğum olayıysa kesinlikle dinamik hava durumu. Evolution'dan kalan elemanların bu konuda *Driveclub*'dan tecrübeli olduğunu zaten biliyoruz, ama buradaki dinamik hava durumu cidden beni benden aldı. Şöyle ki, diyelim kar yağan bir ortamda 3 turluk bir yarıştasınız. Yarışın başında kar hafif yağarken ilk turun sonlarına doğru ağırlaşıyor, ağırlaştıkça da yerdeki kar miktarı artıyor, bu da sürüşünüzü etkiliyor haliyle. Bilmiyorum, belki daha önce başka bir oyunda da vardı bu olay ama *DIRT 5* hem görsel olarak hem de kontrollerde bunu çok iyi yansıtmış.

Teknik açıdan bakmamız gereken son bir nokta daha var tabii, o da One X ve Series X'teki performans ve çözünürlük modları. X1X'te bu modlar 1080p 60fps ve 4K 30fps ve rahatlıkla söyleyebilirim ki artık bazı oyunlarda 30fps görmek istemiyorum, yarış oyunları da listenin başında yer alıyor.

Series X'teyse durum birazcık farklı. X1X'te "Çözünürlük" ve "Performans" modları, burada "Çözünürlük" ve "Görsel Kalite" modları olmuş. Çözünürlük modunun adı üstünde, 4K 60fps'i neredeyse sıkıntısız veriyor, ancak Görsel Kalite modu dinamik 1440p çözünürlükte 120fps sağlıyor. Eğer elinizde 120fps üstü ve FreeSync destekli bir monitör ya da televizyon varsa inanılmaz bir tecrübe sağlıyor gerçekten *DIRT 5*. Evet, 30'dan 60'a geçmek kadar büyük bir etkisi yok ama bunun yapabiliyor oluşu ve konsollarda da artık böyle seçenekler veriliyor oluşu gerçekten sevindirici.

Sen bir geliştiricisin, satın alınıyorsun

DIRT 5, bazı problemlerine rağmen piyasada zaten yokluğunu hissettiğimiz, eskisi kadar popülaritesi olmayan yarış oyunu türünün en eğlenceli, en saf, en nostaljik hallerinden biri. Playstore, Steam ve Xbox mağazalarındaki yerel fiyatlandırmaları da görünce gönül rahatlığıyla önerebilirim.

Bu yüzden de bu incelemeyi belki de son saf Codemasters oyununu sevgiyle anarak kapatıyorum, çünkü ben bu incelemeyi yazarken Codemasters çoktan Take Two tarafından satın alındı. Evet, abartıyorum gibi hissediyor olabilirsiniz, belki de abartıyorum, ama daha önce aynı firma *NBA Playgrounds*'ı yapan firmayı alıp, *NBA 2K Playgrounds* adındaki oyunu çıkartıp mikro ödeme yuvasına çevirmişti. *F1 2021*'de artık VC'lerle takımın mühendis bölümünü geliştirir, kutulardan Michael Schumacher falan çıkartırız.

+

- Arcade oynanışın doruğuna tekrar dönüş
- Mekân ve yarış çeşitliliği
- Dinamik hava durumu cidden başarılı
- Playground modunun potansiyeli var
- Tek kelimeyle "eğlenceli"

−

- Araç fizikleri ve kontrolü geliştirilebilir
- Kariyer ve hikâye modunun pek bir anlamı yok

8



Son Karar

Dirt'ün 5'in hesabını yapmadan, rahatlıkla önerebilirim. Evet, yapmasam içimde kalırdı.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Codemasters Cheshire | **DAĞITIM:** Codemasters | **DİJİTAL İNDİRME:** 86 TL (Playstore), 92 TL (Steam), 197,5 TL (XBL), 499 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3 | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/dirtgame





Hani ben şu tipten kimseyi kurtarmasını istemezdim aslında ama sen bilirsin...

SACKBOY *BÜYÜK MACERA*

Büyük ama küçükbüyük olanından

ÖMER AKDAĞ

LittleBigPlanet ismi sizin içinizi şöyle bir hoş ediyor, nostaljik duygularınızı kabartıyor mu bilmem ama ben oynamadım kendilerini. Zaten *Sackboy* da *LPB*'ler gibi değil, onlardaki gibi bir şeyler yapıp etmiyorsunuz. *Sackboy* düz platform oyunu.

3-4 saatte Astro's Playroom'u bitirmiştim, keyfim yerindeydi ama yetmemişti, daha fazla 3D platform o an çok iyi gidecekti. İşte o an imdadıma *Sackboy* yetişti, bana can simidi attı ama... simit patlak çıktı, boğuldum. Yani diyeceğim odur ki *Astro's Playroom*'dan *Sackboy*'a geçince attan inip eşeğe binmiş gibi hissettim.

Yer bezi yaparım seni!

Âdettendir, bir 3D platform incelemesinde *Mario*'nun adı geçmelidir. *Sackboy*'u *Odyssey*'e falan değil de *3D World*'e benzetebilirsiniz. Yani açık dünyamsı bir durum söz konusu değil, önümüzde dümdüz uzanan bir bölüm oluyor, birkaç dakikada bitiriyorsunuz, yenisine geçiyorsunuz. Ama *Mario* her nasıl oluyorsa her oyununda elinize onlarca acayip buluş, mekanik atar, sonra bir de önünüzde bunları kullanan inanılmaz bölüm tasarımları koyar. *Sackboy*'da o pırıltı yok işte. 1-2 ilginç mekanik koymaya çalışmışlar, ilginç olmamış. Bölüm tasarımları görsellik az biraz değişse de birbirine çok benziyor.

Arada renk olsun diye Uptown Funk falan gibi bazı neşeli şarkıları alıp onlardan bölüm yapmışlar ama mesela onlarda da sağa sola bir sürü toplanacak şey koymuşlar, siz etrafta gezdikçe de şarkı rölantide bekliyor, tempoya giremiyorsunuz. Bu bölümlerde toplanabilir olmasaymış, oyuncu şarkının eşliğinde hızlı hızlı oynayıp havaya gireymiş mesela keşke.

İşte böyle böyle tasarım sıkıntılarının kurbanı olmuş oyun. Hani bir de uzun, bitmek bilmiyor, bütün bölümler de benzer hissettiriyor, yordu bir noktadan sonra.

Ama hepsi bir yana içimi en bayan şey Sackboy'un über yavaş koşması oldu. Sağda bir şey topluyorum, sonra soldaki şeyleri toplamaya gidiyorum, bayılıyorum. Sarı ışık gören taksici misali "Yürü be kardeşim!" diye bağırasım geliyor.

Seni Puri'ye veririm kemirir!

Onun dışında oyunun görsel dili bana pek hitap etmedi ama kötü diyemem. Toplanabilir kıyafetler falan filan da neşe katmış oyuna. Üstelik oyunda Türkçe seslendirme de var. Hani çok başarılı değil Türkçe seslendirme ama sonra açıp İngilizcesine baktım, o da çok başarılı değil zaten. Ama çocuklara hitap eden bir oyunda Türkçe seslendirme olması inanılmaz önemli bir artı, onun da altını kalın kalın çizmek isterim.

Evet bu bir çocuk oyunu, o yüzden aslında hakkını yemek istemiyorum, yavaşlığı, basitliği ondan biraz da. Hani Mario'nun da birincil hedef kitlesi çocuklardır ama oyunlar o kadar güzeldir ki yetişkinleri de çeker ya, burada öyle bir durum yok işte. Ama çocuksanız veya çocuğunuz/kardeşiniz için PS5'e bir şeyler almak istiyorsanız uygun fiyatını da düşün—Ne? 539 TL mi? Oha! Yapmayın etmeyin, en azından 3'te 1'i fiyata falan inmeden almayın. Öh! Yok artık!

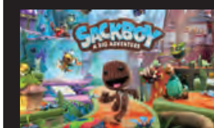
+

- Görsel dili başarılı
- Gizli toplanabilirlerin peşinden koşmak güzel
- Türkçe arayüz ve de seslendirme

−

- Oynanış çok yavaş
- Bölüm tasarımları yaratıcılıktan uzak
- Oynanış mekanikleri de öyle

7



Son Karar

Çocuksanız veya bir çocuk için alacaksanız puana 1 ekleyebilir, platform oyunlarından hazzetmeyen bir yetişkinseniz 2 çıkarabilirsiniz.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Sumo Digital | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 539 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** littlebigplanet.fandom.com

DEVIL MAY CRY 5 *SPECIAL EDITION*

Kan, ter ve saç spreyi

ONUR KAYA

Çekik gözlü arkadaşlarımızın geliştirme, güncelleme gibi şeylerin anlamını bilmediğini düşünüyorum bazen. Aynı oyunun aynı senaryo modunun daha da geliştirilmiş veya ekstra oyun modları eklenmiş halini sıfırdan ayrı oyun olarak satmak bana kalırsa büyük adilik. Ancak Capcom bir süredir bunu en azından kılıf uydurarak yapıyor. *DMC3*'ün *Special Edition* sürümü ayrı satılmak için bahanesi olan bir yapım değildi mesela ancak *DMC4 SE,* standart *DMC4*'ün 6 yıl sonra gelen yüksek çözünürlüklü, sonraki konsollara uyarlanmış hali olarak kabul görmüştü. *DMC5 SE* de benzer bir "yeni nesil sürümü" kılıfına sahip. Ancak 4'e kıyasla oyuna çok daha az şey ekliyor.

Kalabalıkta ışın izlenmez

Karşılaştırması kolay olsun diye sayıyorum: *DMC4 SE,* 3 yeni oynanabilir karakter (Vergil, Lady ve Trish) ve yüksek çözünürlüklü dokuların yanında ana oyunun sadece PC sürümünde bulunan Legendary Dark Knight zorluğunu ve %20 hızlı oynanış sunan Turbo Mode'u oyuna ekliyordu. Xbox Series X|S ve PS5'e özel olan *DMC5 SE* ise karakter olarak sadece Vergil getiriyor. Ek olarak bu sefer PC sürümünde de olmayan Legendary Dark Knight zorluğu ve Turbo Mode'la geliyor.

Turbo Mode, seride epey uzun zamandır olan ve oyunun hızını %20 artıran, basit ama keyif artırıcı bir özellik. PC'de modla eklemişti insanlar zaten. Artık konsollarda da var. Legendary Dark Knight'sa seriye ilk olarak *DMC4*'ün PC sürümüyle gelen ve normalde aynı anda maksimum 5-10 düşman kestiğimiz *DMC*'yi aynı anda 20-30 düşmana daldığımız eski *GoW*'lara benzeten bir mod. Karakterlerin alan etkili hareketlerini daha büyük keyifle kullanmak için birebir olan, düşmanların sağlık ve hasar kapasitelerinin Son of Sparda zorluğuyla aynı olduğu seviye. DMD kadar zor değil bana kalırsa. Bu arada Turbo Mode açık veya Legendary Dark Knight'ta oynamak isterseniz Ray Tracing'i kapamak durumundasınız, zira yeni nesil konsollar da bir yere kadar güçlü.

Bir alana bir bedava Vergil

Special Edition'ın esas albenisiyse elbette yeni oynanabilir karakterimiz Vergil. Kendisi karakterin farklı oyunlardaki hallerinden nemalanmış, nihai hali diyebilirim. *DMC4*'te olmaması üzen, hava kombosu sırasında yere ışınlamaya yarayan Trick Down geri gelmiş mesela. Bunun yanında ana oyunu oynarken kullandığını gördüğümüz, kendi kopyasını yarattığı ve esasen *DmC*'den gelme Doppelganger özelliği de emrimize amade. Dahası *DMC4*'te bütün ekranı temizlemeye yarayan, Yamato'ya özel Judgement Cut End hareketiyle benzer güçte birer hareket de Mirage Edge'e ve Beowulf'a eklenmiş. Bunlar dışında bir de kısa süreliğine V'ye dönüşüp Griffon, Shadow ve Nightmare'i çağırdığı bir özelliğe de sahip kendisi. Yani Vergil'ın önceki versiyonlarına kıyasla eksiği yok, fazlası var.

Öte yandan tıpkı önceki oyunlarda olduğu gibi Vergil senaryosu oyuna yeni bir hikâye kırıntısı bile eklemiyor. Başında ve sonunda ana oyunda gördüğümüz 2 sinematiğin birazcık değiştirilmiş halleri var o kadar. Kendine özel sinematikleri yok, ki önceki *Special Edition* sürümlerine aşina olanlar olmasını beklemeyecektir. Önemli tek değişiklik Vergil'le oynarken son bölümde Dante'yle dövüşmemiz. Dante'yle iki kere cenk ediyoruz maalesef, Nero'yla dövüşmüyoruz. *DMC4*'te Dante'yle dövüşüp üst zorluklarda nasıl bir kâbus olduğunu hatırlayanlara diyeceğim şu: Bir de buradaki halini görün.

Önceki nesilde *DMC5* oynamadıysanız, oyunun bu nihai halini koşa koşa alınız diyorum ben. Eğer zaten oynadıysanız ve SE'yi Vergil için alacaksanız, kendisinin eski sürüme eklenti olarak Aralık ortasında geleceğini söyleyeyim. PC'de LDK ve Turbo'yu modlarla eklemek kolay. Ciddi anlamda yeni nesle özel kalan tek özellik Ray Tracing (ve *DMC5 SE* özelinde o kadar da yaratıcı kullanılmamış DualSense'in titreşimleri) oluyor ki bunun için sıfırdan yeni sürüm almazsınız herhalde? Yani almayın bence.

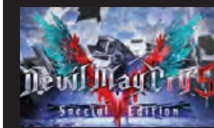
+

- DMC5 Vergil > DMC4 Vergil
- RE Engine'in Ray Tracing becerileri nihayet görücüye çıkmış

−

- DMC4 SE > DMC5 SE
- 4K, 60 fps ve Ray Tracing ayrı dünyaların insanları

8+



Son Karar

Oyunun nihai versiyonu ama sadece sıkı fanların ve oyunu henüz oynamamış olanların alması mantıklı.





Virgil kara kara "bu oyunda niye mekân çeşitliliği bu kadar az" diye düşünürken.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 284 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** devilmaycry.fandom.com

DOSYA
İNCELEME

win osx



ÖLÜMDE BİLE RAHAT YOK

CAN ARABACI

B*attle for Azeroth* öyle büyük bir hayal kırıklığıydı ki benim gibi 16 senelik *WoW* oyuncusunu bile küstürdü Azeroth'a. İlk defa ne Ahead of the Curve peşinde koştum, ne de hep yaptığım gibi her sınıfı ayrı ayrı kasıp oynayayım derdine düştüm. Hâl böyle olunca *Shadowlands*'i üfleyerek yemek icap etti tabii. Betada bütün bölgeleri oynadım oynamasına ama Sylvanas'ın Teldrassil'i yakışıyla içime çöken o soğukluk hâlâ oradaydı. *WoW* sanki eskisi gibi çekmiyordu beni artık... *Final Fantasy XIV*'e sarmış olmanın da verdiği rahatlıkla *Shadowlands*'e hiç heyecan yapamadım. Derken çıkış tarihi geldi çattı ve ben inceleme için ilk defa bu kadar gönülsüz bir şekilde Feral Druid'imin başına geçtim. Bakalım ilk izlenimler itibariyle *Shadowlands* korktuğum gibi mi çıktı yoksa umut vaat ediyor mu.

Shadowlands, Azeroth sakinleri için çok da yeni bir kavram değil aslında. Karakterlerimiz başka bir oyuncudan her gank yediğinde, halledebileceğimizden fazla mob çekip düştüğünde o gri-mavi tonlarda, ahiretle yaşayanların düzlemini ayıran perdeyi biraz aralıyoruz aslında. Ancak bugüne kadar yegâne bilgimiz orada bir yerlerde Shadowlands diye bir yer olduğu ve Spirit Healer'ların da bize henüz zamanımızın gelmediğini söylemesinden ibaretti; nasıl işler, kim nasıl ödüllendirilir ya da cezalandırılır, o konuda bir fikrimiz yoktu. Şimdiye dek...

Ahiretin elli tonu

Ölümün ötesindeki diyarlar aslında sayısız farklı ahiretten oluşuyor ancak bizim ziyaret edeceğimiz başlıca bölgeler beş tane. Son iki ek pakettir bölgeleri istediğimiz sırayla oynamamıza izin vermişlerdi ancak tekrar doğrusal bir anlatıma dönüyoruz bu sefer.

Icecrown'un tepesinde, Lich King'in parçalanmış miğferinden geriye kalanları kullanarak kendimizi Shadowlands'in en umutsuz ve karanlık köşesi olan **The Maw**'a atıyoruz daha hikâyenin başında. Buradan sonraysa maceramız sırasıyla **Bastion**, **Maldraxxus**, **Ardenweald** ve **Revendreth** şeklinde ilerliyor ama finalde tekrar başladığımız yere,

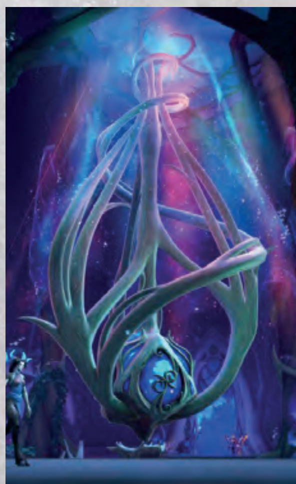


Her zamanki gibi ahirette de eşi benzeri görülmemiş olayların öncüsü konumundayız.

yani The Maw'a dönüyoruz. Tam bir kendi kuyruğunu yiyen ouroboros sembolizmi var yani. Bu arada ouroboros demişken, bütün bu diyarların merkezinde ahirete düşen ruhları yargılayan The Arbiter'ı barındıran kadim şehir **Oribos** var.

Daha şehre adımımızı atar atmaz öğrendiğimiz üzere Arbiter bir süredir çok da… kendinde değil. Nedeni bilinmeyen (ama dikkatli oyuncuların kısa sürede çözeceği) bir sebepten ötürü tepki vermeyi kesmiş durumda. Bu bizim şehre gelmemizle değişiyor ve Arbiter uzun bir aranın ardından ilk defa "kıpırdanıyor". Hem Arbiter'ın verdiği tepki hem de kimsenin asla kaçamadığı iddia edilen The Maw'dan kaçmış olmamız dikkat çekiyor ve kendimizi ahirette bile büyük sorunları çözerken buluyoruz bir kez daha.

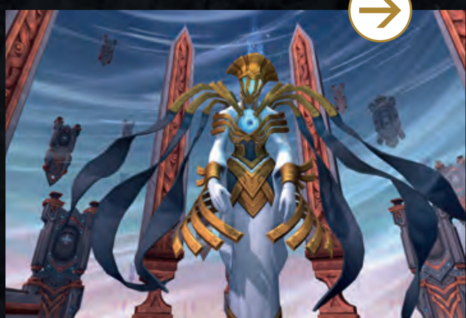
Betada oynadığımda ne bölgelerde ne de görevlerde öyle çok aklımı alan, çığır açan bir şey yoktu. "Klasik *WoW* görevleri: Niye yine yerel vahşi yaşamdan onar tane katlediyoruz?" diye düşündüğümü hatırlıyorum hatta. Ama Blizzard büyüsü burada devreye giriyor herhalde.



NEYMİŞ BU ANIMA

Varoluştaki her ruh içerisinde "anima" adında bir öz barındırmakta. Bu öz Shadowlands'i besleyen ve çarkların dönmesini sağlayan başlıca kaynağın da ta kendisi. Haliyle anima bu düzlemlerdeki işleyişin devamlılığını sağlıyor. Lakin bir süredir bütün yeni ruhlar doğrudan The Maw'a gittiğinden bütün Shadowlands'i pençesine alan bir anima kuraklığı başlıyor. Gittiğiniz her bölgede bu kuraklığın izini ve sonuçlarını göreceksiniz.









Torghast'taki anima cell'lerden ekstra talent bile gelebiliyor bazen. Toplayabildiğiniz kadar toplayın!



Legion'daki bu sahneyi Ardenweald görev dizisi sırasında bir de Ysera'nın gözünden oynuyoruz (yeterince üzülmemişiz gibi...).

AHİRETTE TANIDIK YÜZLER

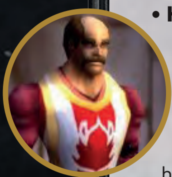
Biz savaş ortasında bile birbirimize combat res atabilsek de arada hikâye gereği kaybettiğimiz tonla Warcraft kahramanı var tabii. E ahirete gitmişken bunlardan kimisini görelim, ne yapmışlar öğrenelim istiyor insan. Bu karakterlerden Uther gibi kimisi oyun daha çıkmadan gözümüze gözümüze sokuldu ama bakalım başka kimler radarımıza takılmış...



- **DECIMATOR OLGRA:** Barrens Chat'teki gelmiş geçmiş en meşhur ork! Nam-ı diğer "Mankrik'in karısı". Biz Classic'te onu yıllarca arayadurduk, o meğerse Maldraxxus'ta gladyatörlük yapıyormuş!



- **ZUL'JIN:** Zul'Aman'ın son boss'u Zul'jin'i Revendreth'te kefaret öderken bulmak mümkün. Adı yazmıyor; Wrathful Soul olarak geçiyor ama tek kollu trollü nerede görsek tanırız...



- **HOUNDMASTER LOKSEY:** Scarlet Monastery'de köpeklerine yem ettiğimiz Loksey, Revendreth maceramızda karşımıza çıkıyor ve evet, hâlâ köpeklerden ölümüne korkuyor.



- **AMBER KEARNEN**: Legion'da Rogue Class Hall görevi sırasında Mathias Shaw kılığına giren Detheroc tarafından öldürülen Amber, Maldraxxus'ta... biraz değişmiş tipiyle karşımıza çıkıyor. Hâlâ iyi bir ajan olduğuna şüphe yok ama örümcek olmasaymış keşke...



- **WARBRAVE ORO:** Yine Legion'da Highmountain'da Khaz'goroth'un Çekici ucunda can veren bu taureni Bastion'da bulabilirsiniz. Anılarını daha tam kaybetmemiş ki sizi de tanıyor üstelik!

Nasıl allayıp pulladılarsa, nasıl yine dibimizi düşüren sinematiklerle destekledilerse aynı görevler oyunun tam hâlinde oynarken bana o kadar da batmadı, çok daha akıcı geldi. Öyle *Battle for Azeroth*'taki gibi oyunu kıran sorunlar, sürüsüne bereket bug'lar falan da olmadı bu sefer. O son erteleme gerçekten yerinde ve mantıklı bir karar olmuş ve oyunun cilasının tamamlanmasına yaramış yani (gerçi çok yoğun sunucularda ara ara yine ufak tefek problemler baş göstermiş).

Genel olarak *BfA*'daki olmamışlıkların telafisini her alanda görmek mümkün hatta. Bölgeler tasarım anlamında genel olarak çok daha kompleks ve katmanlı, keşfedilmeyi bekleyen tonla gizli şey ve çok sayıda atlamalı zıplamalı bulmaca var -ki diğer DVO'lara kıyasla *WoW*'un daha zayıf kaldığı yanlardan biri de bu buydu bence, bu konu üzerine biraz daha eğilmelerine sevindim.

Görevler artık ana ve yan olarak ikiye ayrılıyor: Büyük kalkanlı ünlemler direkt kendini "Ana görevim ben!" diye belli ediyor; eski standart ünlemlerse onları destekleyen ama o kadar da elzem olmayan yan hikâyeleri temsil ediyor. World Quest'ler artık eskisi gibi "bol ama boş" değil, daha seyrek ama uzun aşamalı… Bunlar hep *Battle for Azeroth*'un Revendreth'te arındırılıp kefaretini ödediği özellikler. Bir tek niyeyse seviye atlayan karakterlerin daha güçlü olması gerektiği konusunu hâlâ tam kavrayamamışlar. Level scaling sistemi yüzünden 59'dan 60'a çıktığınız anda kendinizi çok daha zayıf hissediyorsunuz ve az önce güle oynaya dövdüğünüz yaratıklar sizi yerde umarsızca tekmelemeye başlıyor (benzer bir sorun *BfA*'da 116. seviyeye ulaştığınızda Artifact ve Legendary'lerin devre dışı kalmasıyla da yaşanıyordu yine). Kısa süren bir dönemeç olsa da bu sistemi daha iyi şekilde kotaran diğer oyunları gördükçe *WoW*'un neden bu yola sapmaya devam ettiğini anlamak güç...

Ancak benim asıl endişeli olduğum konu sınıf dengeleri ve end-game mekanikleriydi. Malum, Blizzard *Battle for Azeroth*'ta ek pa-

LANETLİLERİN KULESİ TORGHAST

Shadowlands'in birçok önemli özelliği var ama asıl parlayan yıldızı, başrolü kesinlikle Torghast. Kendi başına apayrı bir roguelike oyun gibi olan bu kule farklı farklı kanatlara sahip. Ben bu yazıyı yazarken Soulforges ve Upper Reaches adında iki kanadı ve bu iki kanatta da üçer kat açıktı; önümüzdeki haftalarda daha Skoldus Halls'lar, Coldheart Interstitia'lar, Twisting Corridor'lar falan açılacak. Blizzard eklemeye devam ettiği sürece sonsuz şekilde uzayabilecek bir potansiyeli var anlayacağınız.

Girdiğiniz kanadın her katında karşınıza çıkan düşmanlar ve engeller zorlaşıyor bir yandan. Başta "Ee, çok kolay bu?" diye ukalalık yapıyordum ama üçüncü kata geldiğimde iki elite'in beni aynı anda paspas yapmasını engellemek için 16 yıllık Feral Druid'liğin her zerresini kullanmam gerekti. Üstelik "roguelike" olduğu için her girişinizde rasgele açtığınız yetenekler falan da gayet aşırı ve normalde oyunda kullanabiliyor olsanız her biri forumlarda bir ton konu açılmasına sebep verecek "OP"likte; kısacası ellerini korkak alıştırmamışlar, herkese verebildiğimiz kadar çılgın güçler verelim demişler -ki bu açıdan hem çok tatmin edici hem de çok keyifli bir deneyim ortaya çıkmış.

Zaman sınırı değil de ölüm sınırı koymuş olmaları da bir diğer artı puan gözümde. Artık her Blizzard oyununda end-game aktivitelerinde en büyük düşmanın akıp giden saniyeler olması baymıştı. Bu sefer acele etmeden, taktiksel düşünüp hayatta kalmaya çalışarak oynamak da güzel bir değişiklik olmuş. Olur da hakkınız olandan fazla ölürseniz, The Tarragrue adında çam yarması gibi bir arkadaş gelip sizi kuleden dışarı şutlayıveriyor (çok çabalarsanız ve biraz da şanslıysanız atlatıp bir sonraki kata varabiliyorsunuz yine de).

Peki rahat mı battı, niye durduk yerde Torghast'a tırmanmaya çalışıyoruz yeterince derdimiz yokmuş gibi? Tonla pet, mount, toy vb. ödülün yanında... Legendary'ler için. Torghast'ta tutsak tutulan Runecarver'ın (kısmen) serbest kalmasına yardım ettikten sonra bize Legendary ekipmanlar yapmamız için yardım ediyor kendisi. Torghast'ta temizlediğimiz kat başına kazandığımız Soul Ash'ler uzun vadede bize kendi mesleklerimizle üretebildiğimiz daha çok Legendary olarak dönüyor...

Runecarver'ın görevlerini ve anılarını MUTLAKA şimdiden yapmaya başlayın. Ucunda çok güçlü Legendary ekipmanlar var.





ketin çoğunu Azerite Armor sistemini işe yarar hâle getirmeye çalışarak geçirmişti. Sınıf dengelerineyse bir yerden sonra "Ya, biz bunları yapamadık. Sonraki ek pakete artık…" diyerek tüy dikmişlerdi. Bu sefer görünüşe göre böyle bir durum yok. Tabii henüz daha ek paketin ilk haftasında olduğumuzdan net konuşmak için yeterli verimiz yok ama en azından sınıflar eski keyifli oynanışlarını geri kazanmış (Feral Druid oynarken acı çekmemek değişik bir his). End-game sistemlerinden özellikle The Maw ve Torghast'sa gerçekten aranan kan kıvamında, uzun soluklu ve ödüllendirici, eğlenceli bir oynanış sunuyorlar. Özellikle The Maw'da The Jailer'ın nefesi ensenizde biterken hayatta kalmaya çalışmak gerçekten ter döktürüyor insana.

Olmuş mu yani?

Daha önümüzde *Shadowlands*'le geçireceğimiz tahmini koca iki yıl olduğundan henüz son hükmü vermek ve rezil ya da vezir ilan etmek için erken. Ben bu yazıyı yazarken daha birçok sistem henüz açılmamıştı; hatta Mythic+ zindanları bile aktif değildi. Ama en azından görünen köye bir bakış attığımızda geçen ek paketteki hatalara düşülmediğini görmek güzel. En baştaki o hevessizliğimse ufak ufak yerini tekrar o eski, tanıdık *WoW* heyecanına bırakmaya başladı.

Island Expedition ve Warfront gibi ek paketin içeriğinden ve kaynaklarından yiyen, bir yere varamayan doldurma özelliklerle vakit kaybetmek yerine hem hikâyeye hem de oynanışa katkısı olan anlamlı yeni sistemlerle bu sefer hedefi vurdu gibi duruyor Blizzard yani. Gelecek ay üzerinde biraz daha duralım ama *Warcraft*'ın ruhu en azından şimdilik The Maw'a düşmekten yırttı yani...

TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 Euro (Battle.net)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** wowwiki.fandom.com

COVENANT'LAR & BÖLGELER

Her bölgenin bir Covenant'ı var ve en başta senaryoyu oynarken bu Covenant'ların sağladığı yetenekleri de şöyle bir test sürüşüne çıkartabiliyorsunuz. Her Covenant'ın öne çıkan standart yeteneği "Signature Ability" olarak geçiyor, bir de her sınıf için farklı bir yetenek veriyorlar. Hepsine ayrı ayrı girersek yerimiz yetmez ama mesela Druid için Night Fae'den gelen Convoke the Spirits çılgın hasar potansiyeliyle şimdiden vazgeçilmezim oldu benim.

Neyse, şimdi gelin de asıl kısaca hangi bölgede neyle ve kimlerle karşılaşacağız onlara bir bakalım...



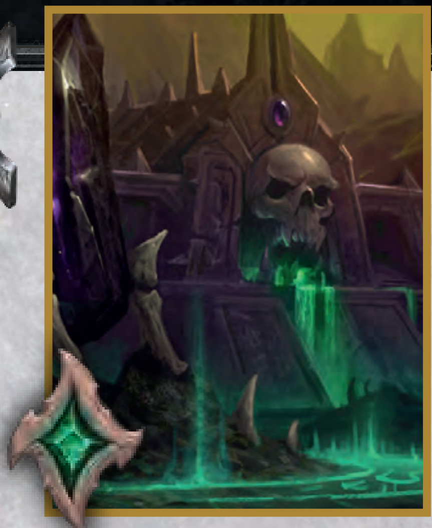
BASTION

Hayatlarını ulvi amaçlara hizmet etmeye adamış disiplinli, saf ve erdemli ruhlar ahiretlerinde genellikle bu bölgeye gönderiliyorlar. Fâni yaşamları boyunca aldıkları kararları, hayallerini ve anılarını geride bırakmalarını gerektiren çeşitli testlerden geçiyorlar ve sonunda arındıkları takdirde mavi tenli, kanatlı Kyrian formuna kavuşuyorlar.

Kyrian formuna kavuşan ruhların önünde hizmet edebilecek üç farklı yol bulunuyor: Sayısız dünyayı gözlemleyip ölen ya da ölümün kıyısına gelen fânilerin yaşama dönüp dönmemeleri gerektiğine karar veren Watcher (ya da bizim bildiğimiz adıyla Spirit Healer) görevini üstlenmek; artık yaşamla bağı kalmamış ruhları Arbiter tarafından yargılanmak üzere Oribos'a ulaştıracak Bearer'lardan olmak ya da son olarak Bastion'da kalıp diğer Kyrian'lara hizmet ve rehberlik etmek.

Bir de son dönemde anılarından ayrılmayı reddeden ya da arınmada başarısız olup umutsuzluğa teslim olan bir Kyrian grubu mevcut. Forsworn olarak anılan bu grubun etkisini de Bastion hikâyesi boyunca bolca göreceksiniz.

Kyrian ahdinin lideri ilk kanatlanmış olan Kyrestia the Firstbone, "Archon" olarak da anılmaktadır.



MALDRAXXUS

Hayattayken kendilerini kendilerini geliştirmeye adamış, azimli ruhların ahireti olan Maldraxxus, her ne kadar bizim Azeroth'ta genellikle "kötü" olarak damgaladığımız birçok şeye ev sahipliği yapıyor olsa da aslında ne iyi ne de kötü olarak basitçe sınıflandırılabilecek bir bölge değil.

Shadowlands'in askeri gücü olarak görev yapan Maldraxxus, bütün diğer ahiretleri de korumakla yükümlü. Bir zamanlar kendi içinde beş ayrı göreve ayrılan haneye sahip olan bölge, yıkıcı bir güç savaşı yüzünden House of Plagues ve Rituals'ın yıkılmasıyla zayıfladı. Geriye kalan House of the Eyes, House of Constructs ve House of the Chosen haneleri anima kuraklığının yanı sıra Maldraxxus'a kimin ihanet ettiği sorusunun da cevabını arıyor olacak hikâye boyunca.

Necrolord ahdinin lideri The Primus, bizzat tanışmadığımız tek Eternal One. Kendisi geride birtakım notlar bıraktıktan sonra gizemli bir şekilde ortadan kaybolmuş. Onun geride bıraktığı ipuçlarının izini sürmek de yine Maldraxxus'taki görevlerimiz arasında.

The Maw



En iflah olmaz, kesinlikle kurtarılmaz ruhların son durağı, Shadowlands'in en karanlık ve korkunç köşesi burası. Diğer Eternal One'lar tarafından bu bölgeye hapsedilmiş olan The Jailer'ın hükmündeki The Maw biz gelene kadar kaçılması imkânsız bir bölge olarak anılıyordu.

Tam merkezinde Torghast adında, görsel olarak Icecrown Citadel'ı bolca andıran gizemli bir kule olan The Maw, end-game'deki durak noktamız olacak. The Jailer'ın güçlerine karşı savaşırken bir yandan büyük kötünün gözlerinden uzak durmaya çalışacağız, zira biz onun hizmetkarlarını indirdikçe GTA'lardaki polis yıldızına benzeyen bir sistemle The Jailer'ın dikkatini üzerimize çekmeye başlıyoruz.

İlk seviyede Soulseeker'lar saldırgana dönüyor; ikinci seviyede kuleler birkaç dakikada bir sizi yavaşlatıp çılgın hasar veren bombardımana başlıyor; üçüncü seviyede peşinize suikastçılar takılıyor; dördüncüde Winged Abductors adı verilen Mawsworn'lar gelip sizi kaçırmaya çalışıyor; beşinci seviyedeyse... açıklamasında "Jailer yaşam gücünüzü hızlıca tüketir" diyor ama ben "öyle ölmem, roket de at istersen" demeyi tercih ediyorum, zira oyun gerçekten oynanmaz hâle geliyor.

Her sabah günlük resetten sonra Jailer'ın dikkati sıfırlanıyor ama neyse ki...



Ardenweald

Doğayla yakın bir bağı olan ve kendini onu korumaya adamış olan ruhların, fâni hayata karşı sorumluluklarını tamamlayamamış yüce doğa ruhlarının ölümden sonraki yuvaları bu kış ormanı oluyor.

Ölümün diyarında yaşamı ve yeniden doğuşu temsil etmesiyle özgün bir yeri olan Ardenweald, anima kıtlığından da en sert etkilenen bölgelerden biri. Normalde yeniden doğma sürecine girmiş ruhların dinlenip animalarını tazelediği bu bölge, ne yazık ki süreci devam ettirecek animaları kalmadığı için korularında istirahat eden birçok ruhu feda etmek durumunda kalmış. Ardenweald senaryosunda hem bu kuraklığın etkilerine hem de BfA ek paketinde tanıştığımız drustvar'ların istilasına tanıklık edip engel olmaya çalışacağız.

Bu muazzam güzellikteki mavi kış ormanlarının ve Night Fae ahdinin lideriyse haşmetli ve asil Winter Queen.



Revendreth

Yaşamdayken yaptıklarının pişmanlığını taşıyan ve günahlarından arınarak kefaret bulmayı amaçlayan ruhların The Maw'a atılmadan önceki son şansları Revendreth. İşledikleri bütün günahlar "günahtaşı" denilen taşlara kazınan ve sürekli yüzlerine çarpılarak hatırlatılan bu ruhlar eğer arınmayı başarırlarsa başka bir bölgeye gitmek için tekrar yargılanma hakkı kazanıyor ya da isterlerse animayla beslenen vampirimsi venthyr ırkına dönüşerek başkalarının kefaretini kazanmasına yardım ediyorlar.

Revendreth senaryosunda Venthyr ahdinin lideri Lord Denathrius'la bizzat tanışıp ona karşı gerçekleştirilen bir ayaklanmanın ardındaki isimleri araştıracaksınız (Garrosh'un da asla yapmamış olduğu yanlışların (!) kefaretini bu bölgede çektiğini ayrıca belirtmek lazım).

DESTINY 2 *BEYOND LIGHT*

Işık ve ötesine!

CEVDET EMRE KIZILCAN

Zaman ne çabuk geçiyor değil mi? "*Destiny* on sene desteklenen bir macera olacak!" lafının üstünden yedi sene geçmiş bile. *Destiny 2*'nin beşinci, *Destiny* serisinin dokuzuncu ek paketindeyiz artık. Geçmişte yapmış oldukları içeriklerde referans alacak bir nokta yokken şimdi kendi referans noktaları kendileri. Çünkü birçok oyuncu hem looter shooter türüne, hem de servis oyunlarına büyük bir önyargıyla yaklaşmış olsalar da hâlâ daha bunu *Destiny*'den daha iyi yapan bir oyun yok. Demek ki bu işleri de yapmak o kadar kolay değilmiş, değil mi efenim?

Nietzsche yaşasa Destiny oynardı

Destiny 2'nin *Forsaken*'dan itibaren başlayan "kendimizi sorgulama" macerası *Beyond Light*'la arşa çıkıyor. Gerçi oyuncular daha ilk oyunun ikinci yılında "Biz her yere ölüm getiriyoruz, adamın oğlunu öldürdük tabii ki intikam alacak!" diye şakayla karışık bir tutum gösteriyordu ya... Neyse, dediğim gibi "Biz iyi miyiz, kötü müyüz? Traveler gittiği yere yıkım mı getiriyor? Light'ın bize sundukları ile Darkness'ın bize vaat ettikleri nedir?" eskiden dolaylı olarak sorulurken şimdi direkt işlenen bir konsept olmuş. Açıkçası ben bu sorgulamadan çok büyük keyif alıyorum, hele bir de aradan yedi koca sene geçtikten sonra.

Böylesine bir sorgunun daha efektif bir şekilde kafamızın içine işlemesi için Bungie, her sene bunu resmen ilmek ilmek işledi. Gardiyanlarımız Güneş Sistemi'nde bir tür soykırım yaptı bunca zamandır, ne uğruna? Traveler ve onun bahşettiği güç uğruna mı? Ve asıl *Beyond Light*'la Bungie'nin sormak istediği soru ortaya çıkıyor: Light ve Darkness arasındaki o ince çizgide, Darkness'ın yanına gidersek savaştığımız canavara dönüşür müyüz?



Bu sorular etrafında dönen hikâyeyse şöyle: Eramis, Great Machine'in (nam-ı diğer Traveler) bir kaosu fırsat bilip Fallen'ların yanından kaçmasına tanık olmuş bir Eliksni. Yıkımı ve en üzücüsü kayıpları gören Eramis, bir de ihanetle yüzleşince intikam yeminleri eder. Artık onun derdi sıradan bir düşmanla değil bizzat Tanrı'nın ta kendisiyledir!

Yani *Destiny* hayranı değilseniz hikâyenin etkileyici bir yanı olmadığı konusuna ben de katılıyorum. Hatta *Beyond Light* sanki yeni oyuncuyu tavlama çabasında değil de müdavimlerine bir şeyler vermek istiyormuş gibi hissettiriyor. Öte yandan hikâyenin anlatışı da dürüst olmak gerekirse bir *Forsaken*, bir *The Taken King* değil. Fakat Activision'dan ayrılıp kelimenin tam anlamıyla bağımsız bir yapımcı olan Bungie için bu beklentiye girmek de pek doğru değil.

Tanıtım videolarında Drifter ve Eris Morn çok aktif rol alsa da hikâyede durum biraz farklı. Üstelik videolarda Statis'in özelliklerini kullanabiliyorlardı. En memnun olmadığım iki kısımdan birisi de burası zaten. İkincisi de finalindeki klişeler klişesi sekansın ta kendisi.

Stasis buz gibi, Europa karpuz gibi

Beyond Light'ın en çok parladığı konulardan biri olarak bunca yıl sonra oyuna yeni bir element tipi eklenmiş olması: Stasis. Oyuncular uzun süredir bir buz elementi ve alt sınıfı istiyordu ve sonunda hayaller gerçek oldu. *Shadowkeep* de Darkness'la alakalı hikâye sekansları içerdiği için "nasıl olur da Darkness'la alakalı bir buz elementi gelmez" diye hayal kırıklığına uğramıştık ama beklemeye değmiş desem abartmış olmam.



Stasis'in ek özellikleriyle istediğiniz dizilimi yapmak mümkün.

Taş üstünde taş kalmayana kadar raid

Mevzubahis Destiny olduğu zaman raid'i zikretmemek olmaz. Deep Stone Crypt, abartısız söylüyorum, tüm zamanların en iyi raid'i olabilir. Mekanikleriyle, özellikle sunumuyla harika bir his yaşatıyor. Raid yarışı için özelleştirilmiş ilk gününde yapabildiğim için belki duygusal yaklaşıyorum gibi gelebilir fakat rasyonel yorumum da az buçuk böyle olurdu. Her şeyden önce karakterinizin güçlendiğini iliklerinize kadar hissettiren nadide raid'lerden. Onun dışında Exo'ların yaratıldığı yerleri gezmenin verdiği keyif ve epik aksiyon sekanslarıyla birçok oyuncunun favori raid'i olmaya aday.







Geçen sezondan kalan janti Gardiyan'ımla Darkness'ın inlerine ineceğim!

Titan'ın Behemoth'unu, Warlock'un Shadebinder'ını ve Hunter'ın Revenant'ını kullanmak o kadar iyi ve güçlü hissettiriyor ki. Bir de bu alt sınıfların kullanımı hikâye sekanslarıyla da desteklenmiş, iyice tatlı olmuş. Sadece bu da değil, Darkness kökenli olduklarından bu alt sınıfların size kattığı ek özellikleri temin etme yollarınız da artık eskisi gibi değil. En nihayetinde de buzla haşır neşir olduğumuz için düşmanlarımızı donduruyoruz, kalıp buz haline gelmiş düşmanlarımızı "tuzla buz" ediyoruz (ehe).

Jüpiter'in buzul uydusu Europa da artık *Destiny*'de gezip görebileceğiniz yerlerden biri. O bu değil de bu, oyuna gelen ikinci Jüpiter uydusu. Artık gezegenin kendisi de mi gelse acaba :P Şaka bir yana Europa gerçekten büyük. İçerisinde yapacağınız şeyler diğer gezegenlerden farklı değil evet, fakat kimi zaman çıkan kar fırtınasıyla bile kendine has hissettirmeyi başarıyor.

Eh bu işler bir de fiyat/performans

Beyond Light konusunda kafamı kurcalayan yegâne şeyse ne kadar dolu olduğu. Tamam, nitelikli ve eğlenceli içerikler, fakat niteliğin yanında nicelik de önem kazanıyor. Hele bir de bir sene boyunca bunu oynayacaksanız. *Shadowkeep*'ten beri ek paketlerle sezonlar sıkı bir ilişki içerisinde. Sezonsal etkinliklerin loot'larıyla beraber gitmesi FOMO yani bir şeyleri kaçırma korkusuna neden oluyordu. Bungie bu konuda eleştirileri dinlediğini ve daha az FOMO yapacağını söylemişti.

FOMO eleştirilerine ne kadar dikkat ettiklerini bize zaman gösterecek fakat her ne kadar ek paket ile sezonlar bir uyum içinde olsalar da insanlar SADECE ek pakete 170 TL / 40 $ veriyor. Sezonlar ayrıca ücretlendirildiği için incelemenin bir parçası değiller anlayacağınız. E durum bu şekilde olunca *Beyond Light* nitelikten tam puan alsa da nicelikten sınıfta kalıyor ne yazık ki. Üstelik sadece *The Taken King* ve *Forsaken* ek paketlerini 40 dolara sattıklarını hesaba katarsak. Normalde *Beyond Light*'ın ederi 30 dolar, tıpkı *Rise of Iron* ya da *Shadowkeep* gibi. Oyun fiyatlarına 10 birim zam akımına Bungie de katılmış gibi geldi bana.

Diğer ek paketlerle dolaylı veya doğrudan olan bağlantıları, anlattığı hikâye ve hayranları tavlayan Stasis'i göz önüne aldığım zaman dilim neredeyse en iyi ek paket demeye gidecek. Lakin hikâyenin sunumu, kaçırılan potansiyeller ve nispeten kıt içerik işin içine dâhil olduğunda *Beyond Light*'a en iyi ek paket demek *The Taken King*'e ve *Forsaken*'a çok büyük haksızlık olur.

7

Bir torbadan 3 raid, 2 strike çekilme şansı kaçtır?

FOMO'yu tetikleyen durumlardan biri de Destiny Content Vault denen zımbırtı. Nedir bu zımbırtı? Şöyle ki; oyundaki gezegenlerin, raid'lerin, etkinliklerin bir kısmını oyundan tamamen kaldırıp sonradan eklemek için emekliye ayırmak. Bunun da nedeni oyunun disklerde astronomik büyüklüklerde yer kaplamasını önlemek. Doğrusunu söylemek gerekirse bütçeden kısarak zar zor aldığım 256 GB'lık SSD'm bu konuda çok mutlu. Ama ben hiç mutlu değilim. Duyurulduğundan beri saçma geliyor ücret ödediğim bir içeriğin oyundan süreli bir şekilde kaldırıyor olması. Aslında bu durum Destiny 1'deki içerikleri de geri getiriyor. Mesela favori raid'im VoG, DVC sayesinde Destiny 2'ye gelecek. Kısacası DVC'nin ne kadar kabul edilebilir bir şey olduğunu zaman gösterecek.

Karanlıkta oynamak aydınlıktakinden daha keyifliyse neyleyeyim Light'ı!

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Bungie | **DİJİTAL İNDİRME:** 171 TL (Steam, PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: destinypedia.com



POKÈMON SWORD THE CROWN TUNDRA

Buz gibi tundrada legendary avındayız

CAN ARABACI

Pokémon'un kılıç-kalkan jenerasyonu nihayet (şimdilik) sona ulaştı gibi gözüküyor. Her seferinde "ULTRA MEGA SUPER TURBO EX" versiyonunu tam fiyatına tekrar satıp bizi aynı oyunu üç beş farklı özellikle baştan oynatmak yerine bu sefer ek paket kıvamında iki yeni macerayla karşımıza çıkmaları bence güzel ve yerinde bir hareketti. *The Isle of Armor* hikâye olarak minimal, uğraş olarak orta çaplı bir içerik sunmuştu. *The Crown Tundra*'ysa her alanda selefinin üzerine çıkan bir eklenti olmuş. Ama yeterli olmuş mu acaba?

The Crown Tundra'ya önceki eklentiye olduğu gibi yine trenle ulaşıyoruz. Soğuğu iliğinize işleyen tundra, *The Isle of Armor*'dan çok daha geniş ve açık hissettiriyor. Yeni bölge yine devasa bir Wild-Area tadında; Dynamax Raid yapabileceğiniz noktalar, etrafta dolaşan eski/yeni bir sürü pokémon falan derken hikâye de sizi çok geçmeden serinin geçmişinden alabildiğince çok efsanevi pokémonun kucağına atıyor.

The Crown Tundra'nın olayı biraz da bu aslında: Hani önceki incelemelerde özellikle "serinin bütün olayı hepsini yakalamak olmasına rağmen oyun size elindeki bütün pokémonları sunma konusunda cimri davranıyor" diye altını çizmiştim ya, *The Crown Tundra* biraz bunun özürü gibi. Hem eksik kalan birçok pokémonu oyuna ekliyor hem de normalde çok daha nadir ve oyun başına bir tane falan bulabildiğiniz efsanevi pokémonları yakalayabileceğiniz bir ortam sunuyor.

SWORD'a özel pokémonlar	SHIELD'a özel pokémonlar
Omanyte	Kabuto
Omastar	Kabutops
Bagon	Gible
Shelgon	Gabite
Salamance	Garchomp
Ho-Oh	**Lugia**
Latios	**Latias**
Groudon	**Kyogre**
Dialga	**Palkia**
Tornadus	**Thundurus**
Reshiram	**Zekrom**
Xerneas	**Yveltal**
Solgaleo	**Lunala**

Macera zamanı!

Dynamax Adventure, muhtemelen *The Crown Tundra*'daki en büyük (ve doğru yapılmış) yenilik. Hikâyenin başında tanışacağınız bu yeni özellik sayesinde size "kiralanan" rasgele pokémonlar ve 3 başka oyuncuyla birlikte bir dizi savaşa girip, mağaranın sonundaki efsanevi pokémona ulaşmaya ve onu yenip yakalamaya çalışıyorsunuz. Bu sırada gittiğiniz yol dallanıp budaklanıyor; siz saptığınız yola göre elinizdeki pokémonu değiştirme fırsatı buluyorsunuz ya da bazen dost bir NPC çıkıp size işinizi kolaylaştırabilecek bir obje verebiliyor vs. Sonuç olarak eğer bu Dynamax Adventure'ı tamamlamayı başarabilirseniz o macera boyunca yakaladığınız pokémonlardan sadece birini kalıcı olarak yanınıza alabiliyorsunuz. Game Freak bu yeni sistemi kurarken Dynamax dövüşlerinin en sinir bozucu yanı olan canı azalan düşmanların direkt başvurduğu anlamsız ve sinir bozmaktan öteye gidemeyen kalkanları da ortadan kaldırmış, bu da sistemi daha keyifli kılma yolunda büyük bir adım olmuş. Ama bu olumlu adıma rağmen Dynamax savaşları hâlâ biraz fazla uzun. Bir Dynamax Adventure aşağı yukarı 25 dakika civarında sürüyor; bunun en büyük sebebi de herkesin uzuuuun uzuuun tur sırası bekliyor olması. Çoğu beklemekle geçen bu süreç bir yandan başka şeylerle ilgilenmeniz ve oyunu geri plana atmanızla sonuçlanıyor; bu da pek hoş değil takdir edersiniz ki.

Efsaneler kuşağı

Dynamax Adventure dışında çeşitli efsanevi avları sunuyor tabii *The Crown Tundra*. Ayak izlerini takip ederek izini sürdüğünüz ya da bulmacaları çözerek tapınaklarında ziyaret ettiğiniz efsanevi pokémonlara ek olarak Galarian formuyla karşımıza çıkan Articuno, Zapdos ve Moltres özellikle koleksiyonunuza katmak isteyeceğiniz pokémonlar arasında.

Toparlayacak olursak, *The Crown Tundra* nihayet doğru adımları atmaya başlamış durumda. Ancak tek başına Season Pass'i kurtaracak kadar iyi olduğu şüpheli. Eğer çok *Pokémon* sevdalısı değilseniz pas geçseniz de olur ama bahaneyle serideki eksik efsanevi pokémonları tamamlamak istiyorsanız muhtemelen daha uzun bir süre elinize geçebilecek en iyi fırsat olacak.

7

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Game Freak | **DAĞITIM:** The Pokémon Company, Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 30 $ (Expansion Pass) (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** pokemon.fandom.com



Abi, dönücem ben sana.

TERMINATOR *RESISTANCE – INFILTRATOR*

I'm back!

M. İHSAN TATARİ

Terminatör evreninde geçen, ilk iki filme sonuna kadar sadık bir oyunda asilerin tarafında çarpışmaktan daha iyi ne olabilir sizce? Tabii ki T-800 rolüne bürünüp insanların kökünü kazımak!

Teyon tarafından geliştirilen *Terminator: Resistance*, düşük bütçesine ve 10 yıl öncesine ait grafiklerine rağmen hiç kimsenin beklemediği kadar iyi bir oyundu. Bilhassa da stüdyonun önceki oyunlarının başarısızlığı düşünüldüğünde... Öyle ki serinin bazı hayranları bu oyunu ilk iki filmin hak ettiği devam filmi olarak bile görüyorlar. O derece. Ama Teyon'un bununla yetinmeye niyeti yok gibi görünüyor. Çünkü yayınladıkları ücretsiz *Infiltrator* güncellemesiyle oyunu bir adım daha ileri taşımışlar.

Hasta la vista, baby!

Infiltrator modunda T-800'lerden birinin kontrolünü ele alıyor ve Skynet'in saldırısı sonucunda harabeye dönen dünyanın kalıntıları arasında dolaşıp karşımıza çıkan bütün insanları öldürüyoruz. Bu modda oyun tek bir haritadan oluşuyor ve sadece bir canımız var. Oyunu kaydetme şansımız yok, o yüzden dikkatli davranmamız icap ediyor. Haritada dolaşıp asileri öldürdükçe notlar, defterler, emirler, laptoplar gibi bilgi kırıntıları elde ediyoruz. Bu bilgileri birleştirdiğimizde de haritadaki asi üslerinin, yiyecek stoklarının, silah depolarının vs. yerleri açılıyor. Bize de buraları bir güzel basıp insanoğlunun kökünü kazımak düşüyor.

T-800'le oynamak gerçekten de çok hoş bir deneyim. Ekranda silahınızı tutan ellerinizden birinin robotik iskeletini görüyorsunuz daima. Tek tuşla dünyaya Terminatörlerin o kırmızı gözüyle bakmak mümkün. O takdirde ekranın sağında solunda yazıları kaymaya, asilere uzaktan baktığımızda o kişiyle ilgili bilgiler (kullandığı silah, tehdit seviyesi) akmaya falan başlıyor. Yüksek bir yerden atladığımızda zemin ağırlığımızın altında titreyiveriyor. Çok yaralanırsak ekran titreşmeye başlıyor falan... Oynanışa çok bir şey katmasalar da güzel ayrıntılar bunlar; yapımcı ekibin filme olan sevgisinin başka kanıtları.

Come back with me if you want to live

Infiltrator modunun bir diğer güzelliğiyse her başlattığınızda tüm düşmanların ve üslerin yerinin tamamen değişmesi. Daha önce gizli bir sığınak olduğunu bildiğiniz bir yere ikinci gidişinizde kapı duvarla karşılaşabiliyorsunuz. Ek olarak oyunda bulunmayı beklenen üç tane de gizli nesne var. Yapımcılar modun 45 dakika sürdüğünü söylemişler ama benim bitirmem rahat 1,5 saati buldu.

Uzun lafın kısası ana oyunu sevdiyseniz indirin, oynayın. Henüz *Terminator: Resistance*'la tanışmayan, hikâyeli FPS'leri sevenlerse grafiklerine falan aldırmasın, uygun bir fiyata yakaladıklarında bu oyunu mutlaka oynasın.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Teyon | **DAĞITIM:** Reef Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** terminator.fandom.com





Oyunda ilerledikçe Lazarski'nin geçmişini öğrenmek harika bir detay.

OBSERVER *SYSTEM REDUX*

Polonyalıların cyberpunk sevdası

M. İHSAN TATARİ

Evvel zaman içinde, *Cyberpunk 2077*'nin çıkmasına daha çok seneler varkene Polonya'nın bağrında yetişen bir başka oyun stüdyosu olan Bloober Team, *Observer*'ı salmıştı üzerimize. Kendileri daha önce *Layers of Fear*'la temiz don stokumuzda bir azalmaya neden olmuştu zaten. Korku oyunlarında kazandıkları tecrübeyi siberpunk bir dedektiflik oyunuyla birleştirdiklerinde ortaya hiç de fena olmayan bir yapım çıkmıştı. İşte *System Redux* da o oyunun yepisyeni grafikler ve ekstra görevlerle yeni nesil konsollar ve PC için tekrar servis edilmiş hâli.

Baştan yaraaat ellerimiii...

Observer'ı daha önce Eylül 2017 sayımızda incelemiştik (oyunu merak ediyorsanız o yazıyı okuyabilirsiniz deyip bundan sonra yemek tarifi anlatıyormuşum). Distopik bir gelecekte geçen oyunda kolundaki Dream Eater adlı bir aygıt sayesinde şüphelilerin beynine girebilen ve hatıralarını dolaşarak suç işleyip işlemediklerini bulmaya çalışan bir nöro-polisi, Dan Lazarski'yi yönetiyoruz. İhtiyar polisimiz bir gece uzun zamandır göremediği kayıp oğlundan şüpheli bir mesaj alır. Onu aramaya çıktığındaysa kendisini şehrin en kötü mahallesindeki, berbat bir apartmanda bulur. Dahası oğlunun dairesinde başsız bir ceset vardır... Apartmanın karantinaya alınmasıyla işler hepten sarpa sarar ve Lazarski kendini bir anda göründüğünden çok karmaşık bir cinayet vakasının içinde bulur.

Observer genel anlamda bir yürüme simülasyonu. Ama bulmaca çözdüğümüz, delil topladığımız ve canavarlardan kaçtığımız bölümlere de sahip. Tabii bir de Bloober Team'in en iyi yaptığı şey, yani bir anda değişen kâbusumsu mekânlardan da bol miktarda var. Normalde yürüme simülasyonlarını sevmem ama *Observer* bu türün hakkını veren, "oyun gibi" oyunlardan biri. Çizdiği karanlık gelecek tablosu ve siberpunk öğeleri de leziz mi leziz. Orijinal oyunda beni rahatsız eden tek şey ekran çok yakın olduğu için çektiğim feci bir mide bulantısıydı. *System Redux*'ta kafa sallanmasını kapatmak ve FOV ayarını değiştirmek gibi özellikler olduğu için öyle bir sorun yaşamadım neyse ki.

Değer mi hiç?

Gelelim en çok merak edilen soruya. *Observer*'ı oynadıysanız *System Redux*'ı almaya değer mi? Bu sorunun cevabı hem evet hem hayır. Açıkçası grafiksel geliştirmeleri biraz fazla abartı buldum ben. Evet, artık her şey daha net, karakterler daha gerçekçi, kaplamalar daha güzel. Ama grafiği arttırıyoruz derken işi biraz abartmış, bütün koridorları bir sürü yemyeşil dijital kaplamalarla doldurmuşlar. Bu da bir apartmanda değil de Matrix'te dolaşıyormuşuz hissi veriyor. Öte yandan oyuna eklenen 3 yeni görev, yeni başarımlar, örümcek mini oyununun yeni aşamaları ve toplanabilecek daha fazla kart var. Kovalamaca bölümleri de biraz basitleştirilmiş. Kısacası sormanız gereken soru şu: *Observer*'ı daha iyi grafikler ve yeni görevlerle bir kez daha bitirecek kadar seviyor muyum? Cevabınız evetse şimdiden iyi oyunlar.

Efsaneye saygı duruşu

Siberpunk denince akla ilk gelen eserlerden biri Blade Runner'dır. Blade Runner denince de iki isim ön plana çıkar. Rick Deckard'ı canlandıran Harrison Ford ve androidlerin lideri Roy Batty'yi oynayan Rutger Hauer. Observer'ın başkarakterini seslendiren kişi de Hauer'in ta kendisi işte. Ne yazık ki kendisini 2019'da kaybettik. Dolayısıyla Observer'ın yeni görevlerinde seslendirme yapamadı. Ama geliştirici ekip Hauer'ın sesini tamamen değiştirmektense onu oyunda tutmaya ve kullanılmamış ses kayıtlarından faydalanmaya karar vermiş. Hatta System Redux'ı onun anısına adamışlar. Eğer yolunuz malum bir beyaz güvercine rastlarsa çok hoş bir sürprizle karşılaşabilirsiniz de... Huzurla uyu büyük usta.

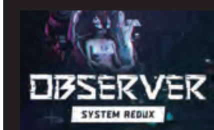
+

- Klostrofobik siberpunk atmosferi
- Rutger Hauer'ın muazzam seslendirmesi
- Yeni görevler
- Grafikler eskisinden daha iyi...

−

- ...ama daha iyi her zaman daha güzel demek değil
- Canavar geliyor, kaç, kaç, nereye kadar?
- Birkaç ufak tefek hata

7



Son Karar

Observer'ı bir kez daha bitirmek için güzel bir bahane.

TÜR: Korku | **YAPIM:** Bloober Team, Anshar Studios | **DAĞITIM:** Bloober Team
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam, Epic), 85 TL (XBL), 219 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** observer.gamepedia.com





Photo Mode'ların gittikçe standartlaşmasından memnunum ben.

THE FALCONEER

Crimson Birds

SABRİ ERKAN SABANCI

Bilmiyorum Xbox'ın çıkış oyunlarına hiç dikkat ettiniz mi ama Series X'le beraber artık dört MS'in dört konsolunun üçünün çıkışında exclusive olarak bir "uçuş mekanikli aksiyon oyunu" oldu. Orijinal Xbox'ta *Crimson Skies* vardı, görsellik olarak hâlâ beni şaşırtmayı başarıyor. Xbox One'da *Crimson Dragon* vardı fakat o birazcık daha *Panzer Dragoon*'un ruhani devamı gibi bir oyundu, rail shooter gibi biraz daha. Series X'teyse *The Falcooner* var ve *The Falconeer* aralarında en farklısı.

Tek kişilik dev kadro

The Falconeer tek bir kişi tarafından geliştirilmiş bir oyun. Tomas Sala adı *Skyrim*'le PC'de bolca vakit geçiren arkadaşlar için tanıdık gelebilir, kendisi *Skyrim*'in 2 milyon indirilmiş Moonpath to Elsewyr modunun da geliştiricisi.

Bunu belirtmemin sebebi oyunun barındırdığı kişilik ve hikâyesi. *The Falconeer* özünde aksiyon oyunu, fakat tek bir kişi tarafından geliştirilmiş oyunların ortak özelliği başından sonuna kadar her konuda tutarlı oluşlarıdır. *The Falconeer*'ın da beni içine çeken tarafı bu olmuştu. Oyun görselliğinden yazarlığına kadar Tomas Sala'nın kişisel anlatısı ve bu bence samimi bir yaklaşım sağlıyor. Ses kısmını halleden Benedict Nichols'ın da hakkını yememek lazım tabii.

Fakat bu "tutarlılık" oyunun görev yapısında biraz unutulmuş gibi. *The Falconeer* bölüm bölüm ilerlediğiniz, her bölümde 3-4 tane ana görevi olan bir oyun. Görev aralarındaysa yan görevler alıp kuşunuzun silahını, yeteneklerini ve özelliklerini geliştirmenizi sağlayacak parayı kazanıyorsunuz. Eğer bu yan görevleri unutup direkt ana görevlere dalarsanız, düşmanlar da size dalıyor. Özellikle bu ana görevlerde checkpoint sisteminin olmaması da ayrı bir can sıkıcı nokta. Anlayacağınız, oyun sizi biraz yan görev yapmaya zorluyor. Fakat bu o kadar da sinir bozucu bir olay değil, çünkü oyunun dünyasında vakit geçirmek gerçekten keyifli.

Doğan görünümlü şahin

Her şeyden önce bu keyfi sağlayan şey oynanış. Tomas Sala bu oyunu yaparken en çok etkilendiği oyunlardan birinin *Crimson Skies* olduğunu dile getirmiş ve oynanıştan bu çok belli oluyor. Çeşitlilik konusunda sıkıntıları var tabii. Kuşunuzun manevra sayısı bayağı kısıtlı, bu tarz oyunlarda illa ki bulunan bir güdümlü roket alternatifi yok ve benim en çok canımı sıkan şeyse kuşumuzla herhangi bir saldırı yapamıyor oluşumuz. Tek kişilik bir ekipten belki çok şey bekliyorum ama kocaman bir şahinle oynadığımız bir oyunda en azından en son söylediğim şey yapılabilmeliydi.

İkincisiyse oyunun anlattığı hikâye ve bunun geçtiği ortam. Korsan tehdidindeki ufak adalar arasında insanları bağlayan bir karakteri oynuyorsunuz işin temelinde. Halkın malzemelerini getirip götürüyorsunuz, korsanları kovalıyorsunuz. Oynadıkça dünyayı tanıyor ve gelişen hikâye sayesinde de iyice içine çekiliyorsunuz *The Falconeer*'ın evreninin.

Bu konsol jenerasyonunun çıkış oyunları büyük isimlerdi hep, her zaman olduğu gibi. *Call of Duty*'ler, *NBA 2K*'ler, *Assassin's Creed*'ler, *Spider-Man*'ler, *Demon's Souls*'lar... Ama 2020 yılında ufak eksiklerine rağmen böyle bağımsız, tamamen sevgi ve özenle geliştirilmiş bağımsız bir yapımın "konsol çıkış oyunları" listesinde bulunabildiği için aşırı mutluyum. Bu tarz "tek kişilik geliştirici" hikâyeleri benim oyun dünyasında görmekten en mutlu olduğum, başarılı olduklarındaysa onların yerine gurur duyduğum şeyler. İlginizi çekebildiyse bir şans tanımanızı kesinlikle tavsiye ediyorum, çünkü *The Falconeer* kesinlikle o hikâyelerden biri.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Tomas Sala | **DAĞITIM:** Wired Productions | **DİJİTAL İNDİRME:** 85 TL (XBL), 50 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-158-falc

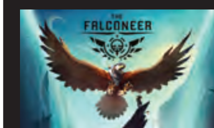
+

- Görsellik doyurucu
- Anlatılan hikâye etkileyici
- Oyundaki genel keşif hissiyatı tatmin edici

−

- Çeşitlilik konusunda sıkıntılar var
- Görev yapısı biraz daha rahatlatılabilirdi

7+



Son Karar

Sıkıntılarına rağmen bir süredir oynadığım en özel ve en kişisel yapım.

THE PATHLESS

Yolsuzluk bir yaşam biçimidir

EREN ERYÜREKLİ

Yeteeeerr! Vallahi yeter abi. Yıldım yeminle. *Journey*'nin (hatta bir nebze *Shadow of the Colossus* ve *Ico*'nun da payı vardır) ön ayak olduğu "otonom bir karakter fantastik bir dünyada gezer ve bu sırada antik uygarlıklardan kalma kalıntıları keşfedip düşmanlarla savaşır, bulmacalar çözer" türünde bu artık oynadığım kaçıncı oyun saymadım ama cidden yeter. Aslında *The Pathless* kötü değil ama kabak onun başına patlayacak maalesef.

Yay sörfü

İlk 1 saat izlenimlerim şöyleydi:. İşte müzikler güzel, dünya bomboş, orada burada bulmacalar var çözüyorsun, kuleler var belli eşyalar toplayıp ışığını yakıyorsun, boss savaşları fena değil. Yemin ediyorum oyunun bitirdiğimde de buna ekleyebilecek tek bir cümlem yoktu. Yani bu oyunu iyi güzel düşünmüşsünüz, iyi bir sanat yönetimi var, hatta hiç fena olmayan bir ok yayla seyahat mekaniği koymuşsunuz. Ama bundan gayrı da oyuna beni bağlayacak hiçbir şey bulamadım.

Oyunun dünyasında bizden başka insan görmüyoruz ölü savaşçılar haricinde, onların bıraktıkları notlardan dünyanın nasıl bozuntuya uğradığını falan öğrenmemizi istemişler ama sen bana baştan umursatmadın ki o alemi ey oyun. Verdin karikatür kötüyü, al bak bu da kartal dedin saldın çayıra. Çayır derken cidden alanlar bayağı geniş ve nereye gideceğimizi özel bir maske/sensör sayesinde tayin edebiliyoruz yalnızca, bir harita hiç fena olmazdı ama maalesef yok. Çünkü işimiz yolsuzluk ya da kendi yolunu çizmek, ama işte a noktasıyla b noktası arasında hiçbir fark olmadığından bu özgürlüğün de bir anlamı kalmıyor. Eşyaları bul, kulelerin lambasını yak, o bölgenin boss'uyla savaş, diğer bölgeye geç, tekrar et. Bunu dördüncüye yaparken artık nasıl sıkıldım belli değil.

Zaten can barımız da yok sadece stamina var, yani boss savaşlarında dahi ölmek mümkün değil. *Journey*'de de bize yöneltilen tehditler çok azdı, hatta yapımcıların daha yakın tarihli oyunu *Abzu*'da da. Ama geçtikleri dünyaları keşfetmek, orada dolaşmak falan zevkliydi. Burada her alan birbirine benzediği için (son dağlık kısım hariç) ister istemez sıkılıyorsunuz ki boss'lar haricinde uğraşabileceğiniz bir düşman da yok oyunda. Ha diyecekseniz "saydığın diğer oyunlarda da yoktu", evet yoktu ama boss'un bir ağırlığı vardı veya bulmacaları daha zekiceydi. *The Pathless* maalesef öyle değil. Veya ne maalesefi, nihayet şu tarzın açıklarını ve yavanlığını açıkça görebildiğimiz bir oyun çıktı diye seviniyorum aslında.

Her yiğidin yoğurt yiyişi farklıdır (oyunun mesajı)

Başlıktaki gibi de bir mesajı var işte oyunun, son diyaloglarda zaten zihnimde ne düşündüysem aynen söylendiyse demek ki senaryoya pek kafa yorulmamış. Çünkü benim ilk aklıma gelen fikir herkesin aklına ilk gelebilir ve akla ilk gelen 3 fikir genelde yeterli değildir. Siz kasmadıysanız ben oyununuzu hiç ciddiye almam. Oyunu Epic Games'de oynadım, güzel bir Türkçe çeviriye sahip, o yönden düşünebilirsiniz belki ama kalkıp da yüksek puanlarına kanıp, çıkış oyunlarından diye bu oyunu PlayStation 5 için satın almayın sakın. Ki tabletlerde telefonlarda filan da olması yapımın pek de bir grafik gücü kullanmadığını anlamanız için kıyas olabilir. Bunun yerine gidip *Genshin Impact* oynayın hem bedava hem de harika bir oyun tecrübesi sunuyor, *The Pathless*'tan sıkıldığım anlarda ilaç gibi geldi resmen, önerilir.

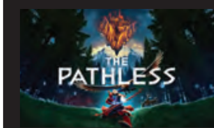
+

- Görsellik yalın ve keyifli
- Başarılı animasyon ve müzikler
- Ok atarak ortamları rüzgâr gibi geçme hissi güzel
- Kartal işe yarıyor
- Türkçe çeviri düzgün
- Boss savaşları idare eder
- Bazı bulmacalar iyi düşünülmüş

−

- Ama bazıları da hiç düşünülmemiş
- Tıpkı özensiz ve tekdüze senaryo gibi
- Veya niteliksiz karakterler gibi
- Aşırı tekrar eden bölüm tasarımları gibi
- Oyunun hiçbir zorluğu olmamasını ve mekanik fakirliğini de unutmayalım

6



Son Karar

Aynı türde çok daha iyileri varken The Pathless'a zaman harcamanıza gerek yok arkadaşlar.





Arkamızda patlayan bir şey yoksa kahramanlık eksik demektir.



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Giant Squid | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive
DİJİTAL İNDİRME: 69 TL (Epic), 249 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** thepathless.fandom.com





Noyan
The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, eğlenceli oyunlarda, sağlıkla ve geç kalmadan görüşmek üzere.

TOURIST BUS SIMULATOR

Olmasa da olur bir otobüs turu

Oyunların sunduğu dünyalardaki çeşitliliğe arada bir durup bakmadan edemiyorum. Piksellerden oluşan, 80'lerin masum sevimliliğinde, zorlu platformlar da var, grafiklerinin çarpıcılığı ekran kartlarına çarpan aksiyon/RYO'lar da. Bir de günlük hayatta karşımıza çıkan, mesleklerle ilgili hafif simülasyonlar, yakın dönemde oldukça ilgi de görüyorlar. Euro Truck Sim. 2, Farming Sim., Train Sim. serileri gibi. Araç kullandığımız oyunlardan örnek verdim, bu türde farklı oyunlar yayınlamış Aerosoft firmasının 2018'de çıkardığı Tourist Bus Simulator da, adından anlaşılacağı üzere, turist otobüsü şoförlüğü yaptığımız bir oyun.

Manzaralar güzel, yollar eh işte

Bileti hevesle alıp, bazen hayal kırıklığına uğrayıp, arada bir de "eh işte, fena değilmiş" dediğim bir turistik gezi gibi geçti Tourist Bus Sim. deneyimim. Yaz tatili hit'leri kıvamındaki hafif müzikler kulak okşayıp, uçakla havaalanına indiğimiz giriş videosu heyecana neden olurken, grafiklerin 2018 yılından 4-5 yıl geride gibi görünmesi ilk hoşnutsuzluğuma yol açtı örneğin. Oynanış özellikleri biraz farklı; kontrol ettiğimiz otobüs şoförü aracın dışında yayan dolaşıyor, bu oynanış kimilerine göre sorunsuz hatta değişik gibi gelebilir ama ben direksiyon setiyle, gerçekçi bir deneyim yaşamak istediğimde, otobüs turu keyiften çıkıp ıstıraba dönüşüverdi. Yayan ve birinci gözden kontroller için klavye veya oyun kolu gerekiyor çünkü.

İki tur atıp kapatmalık

Tropikal bir adaya benzeyen kurgu harita, turistik bir sayfiye mekânı şeklinde tasarlanmış. Sık sık deniz manzaraları, palmiye ağaçları kenarlarında cafeleri, dükkânları ve yer yer bana yazları ziyaret ettiğim Bozcaada'yı anımsatan yolları ve rahat bir de trafiği var. Otobüse klavye tuşlarıyla bindikten sonra direksiyon setiyle sürmek fena gelmiyor, iki ile sınırlı kamera açısı, kısıtlı titreşim - geri bildirim gibi özellikleri bir ETS 2 keyfi sunmuyor tabii. Klavyeyle sürüş de tatmin edici gerçi, haritada belirlenmiş duraklardan aldığınız, inen binen turist sayısını göremeseniz de para ve deneyim kazanma hissini yaşatıyor kısmen. Turistlere otobüs gezisi düzenleyen firmanıza yardımcı eleman, yiyecek içecek, otobüsünüze yedek parça ya da yeni otobüs satın alma olayı, oyun içi hedeflerinizi oluşturuyor. Sorun da burada başlıyor: Sıkılana kadar güzel manzaralar, fps oranı düşse de idare eder grafikler, tatlı müzikler eşliğinde tur atıyorsunuz otobüsünüzle, ama işte bahsettiğim eksik ve sorunlar sıkıntıya neden oluyor kısa bir süre sonra.

Kısacası, umduğumu tam olarak bulamadığımı söyleyebilirim bu otobüs turunda. ETS 2 - ATS seviyesinde beklentiniz yoksa ve indirime girdiğinde alır, klavyeyle oynarsanız karne notuna bir-iki puan ekleyebilirsiniz diye bitirip kapatalım tur aracımızın yolcu kapısını.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** TML Studios | **DAĞITIM:** Aerosoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 125 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-158-tbs

6

Son Karar

Uygun fiyatı ve sade özellikleriyle, pandemi günleri hatırına bir süreliğine şans verilebilecek bir oyun.

80'LERDEN GELEN ADAM



1961'de yayınlanmış bir roman okudum bu ay: Aşk Otobüsü. John Steinbeck'in az bilinen bir kitabı, birbirini tanımayan ve farklı karakterlerde insanların bir otobüsün içinde beklenmedik anda ve zorunlu olarak bir araya gelmeleri sonu gelişen olaylar ve ilişkileri anlatıyor.

OYNUYORUM

1. Deus Ex: Mankind Divided (PC)
2. Watch Dogs: Legion (PC)
3. Death Stranding (PS4)
4. Academia School Simulator (PC)
5. NBA 2K20 (PS4)

BEKLİYORUM

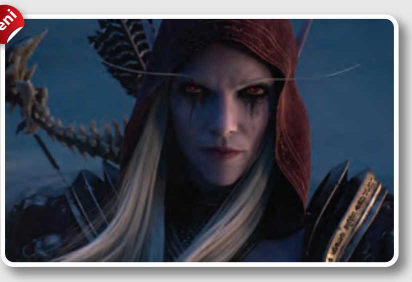
1. Cyberpunk 2077 (PC)
2. Dying Light 2 (PC)
3. NHL 21 (PS4)
4. Manor Lords (PC)
5. Vampire M. Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

PS5 VE SERIES X|S'E SONUNDA KAVUŞTUK! ŞİMDİ PS4 VE XBOX ONE'A "ESKİ NESİL" DEMEYE ALIŞMA SÜRECİ VAR. EN SEVİNDİĞİMİZ ŞEYLERDEN BİRİ DE GERİ UYUMLULUK VE ABONELİK SİSTEMLERİ SAYESİNDE OYUNSUZ KALMAMAMIZ. "ESKİ NESİL" ÇIKTIĞINDA ÖYLE BİR SIKINTI VARDI.

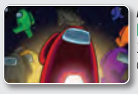
ÇOK OYUNCULU

Yeni

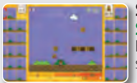


WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS
PC

Bir Legion kalibresinde midir? Hayır. Ama BfA'nın ağızlarda bıraktığı ekşi tadı da bertaraf etmeyi başarıyor. Ölüm sonrası diyarlara gitmek, Covenant'larla ve eski dostlarla karşılaşmak, maceramızı renklendiren şık sinematikler... Şimdilik her şey yolunda gözüküyor.



Among Us
PC, And, iOS
2 yıllık oyun nasıl durup dururken bu kadar popüler oldu hiç anlamadık.

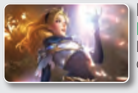


Super Mario Bros. 35
Switch
Eh Tetris'in battle royale'i oluyorsa Mario'nun neden olmasın, değil mi? Hoş bu Tetris 99 kadar iyi değil ama olsun.

Yeni



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



Fall Guys: Ultimate Knockout
PC, PS5, PS4
Fall Guys öyle popüler oldu ki en alakasız insan bile kesin paylaşılan videolara denk gelmiştir.



Valorant
PC
"Her şey olmaya çalışıp her şeyin birazı olma" sorunu olsa da online FPS'ler içinde iyi bir yer edindi.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni

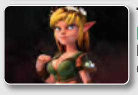


DEMON'S SOULS
PS5

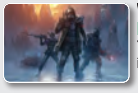
Zamanında Dark Souls'ların yolunu açan Demon's Souls, yeniden yapımıyla bu kez de PS5'in yolunu açıyor. Evet aslına aşırı sadık olması nedeniyle külüstürlükleri bol bol var, boss'ları da alıştığımızdan daha kolay ama soulslike sevenler ayıla bayıla, yeni nesil grafiklere dipleri düşe düşe oynayacaklardır.



Mortal Shell
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Soulslike türüne giriş yapmak için ideal oyunlardan. Hem türü iyi temsil ediyor hem de özgün olmayı başarıyor.



The Dungeon of Naheulbeuk
PC
Hep karanlık karanlık RYO'lar mı oynayacağız canım, biraz da gülüp eğlenelim.



Wasteland 3
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yüksek prodüksiyon kalitesi, post apokaliptik atmosferi, iyi yazımıyla şüphesiz 2020'nin en iyi RYO'larından.



Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zamanında hak ettiği değeri görememişti, şansını bir de yenilenmiş versiyonuyla deniyor.



Fairy Tail
PC, PS5, PS4, Switch
Fairy Tail kadar RYO olmaya müsait bir anime olmayabilir ama bu potansiyel pek de iyi değerlendirilememiş.



Final Fantasy: Crystal Chronicles Rmst.
PS5, PS4, Switch
"İdare eder" bir FF yan oyunuydu, yenilenmiş versiyon da aynı şekilde idare eder seviyelerde kalmış.

AKSİYON

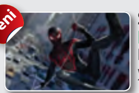
Yeni



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA
PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Cyberpunk 2077'yle çakışmamak adına erken çıkınca maalesef bug'larından pek arınamamış. Ancak bunu görmezden gelebilirseniz, karşınızda son iki AC'den çok farklı olmasa da onların hatalarından dersler almış, dolu dolu bir oyun bulacaksınız. İskandinav -Britanya atmosferi de ayrı güzel tabii.

Yeni



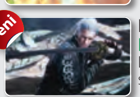
Spider-Man: Miles Morales
PS5, PS4
Evet ana oyunun yanında bayağı kısa kalıyor ama hem yeterince yeni, hem yeterince tanıdık bir tadı var.

Yeni



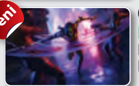
Immortals: Fenyx Rising
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Ubisoft, AC'yi ve Breath of the Wild'ı almış, Yunan mitolojisi etrafında çok da güzel harmanlamış.

Yeni



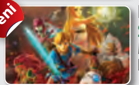
Devil May Cry 5 - Special Ed.
PS5
DMC 5, yeni nesil için güncellenen grafikleri, yeni zorluk seviyesi ve tabii en önemlisi Virgil'iyle daha derli toplu.

Yeni



Ghostrunner
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Bir yandan sıkı aksiyon, bir yandan Mirror's Edge misali FPS/platform. Bizce iyi kombinasyon.

Yeni



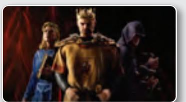
Hyrule Warriors: Age of Calamity
Switch
Musou kolay sıkan bir tür ama Nintendo yapınca musou bile ayrı bir keyifli oluyor.

Yeni



Astro's Playroom
PS5
2 işini de; DualSense'in yeteneklerini göstermeyi de, içinizi PlayStation aşkıyla doldurmayı da çok iyi yapıyor.

STRATEJİ

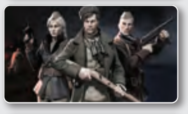


Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.

Yeni



Pikmin 3 Deluxe
Switch
Pikmin 3, Wii U'nun kontrol şemasını iyi kullanıyordu, Switch'e gelince bir şeyler kaybetmiş ama ek içerikleriyle de bunu telafi etmiş.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.

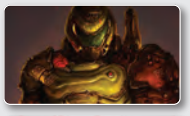


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Total War Saga: Troy
PC
Aslında bunca zamandır İlyada destanının Total War'a uyarlanmış halini istiyormuşuz da farkında değilmişiz.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... Yeni The Ancient Gods paketi kaliteyi sürdürüyor.

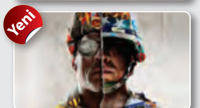


Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



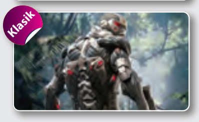
Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.

Yeni



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de hala çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.

Klasik



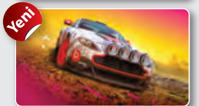
Crysis Remastered
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Crytek'in efsane oyunu Crysis'in günümüzde de hâlâ gideri varmış. Ve evet, grafikleri hâlâ muhteşem görünüyor.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



NBA 2K21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Bir gün bir oyuncuyla NBA 2K21 yolda karşılaşır: "Ooo NBA 2K naber ya?", "Ne olsun abi ya, aynı bildiğin gibi işte..."

Yeni

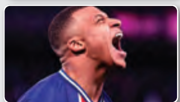


Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.

Yeni

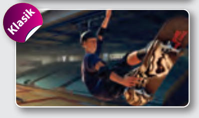


Football Manager 2021
PC, X|S, X-One
Salgın nedeniyle duyurulan yeniliklerin hepsi gelemedi ama gelenler de yeterince taze hissettiriyor.



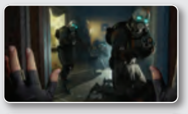
FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.

Klasik



Tony Hawk's Pro Skater 1+2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

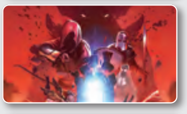
SANAL GERÇEKLİK



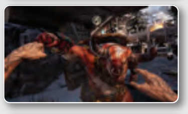
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

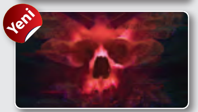


Iron Man VR
PSVR
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

MACERA & BULMACA



Amnesia: Rebirth
PC, PS5, PS4
Eğer Amnesia'nın zamanında yaptığı gibi türü baştan tanımlamasını beklemiyorsanız sizi korku dolu muhteşem saatler bekliyor.



Transient
PC, X|S, PS4, X-One
Conarium ve Darkness Within'in yaratıcısı Türk ekipten yine Lovecraft temalı, başarılı bir korku/gerilim.



Observer: System Redux
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Observer'ın bu geliştirilmiş versiyonu yeni görevlerin yanı sıra yenilenmiş grafiklerle geldi. Ama yenilenmiş grafikler eskisini biraz aratmıyor değil.



Tell Me Why
PC, X|S, X-One
Dontnod'dan yine etkileyici bir sinematik macera daha. 3 bölüm halinde çıkan oyunun ülkemizde neden satılmıyor oluşu da ayrı bir tartışma konusu.



Loom
PC, Amiga
Tam bir kült klasik. Çok iyi yorumlar almıştır, bir sürü diğer klasik macera oyununda göndermesi yapılır ama çok az kişi oynamıştır.

BİR GARİP OYUN



Chicken Police
PC, X|S, PS4, X-One, Switch
Noir filmlerden esinlenmiş, siyah beyaz, sürükleyici bir polisiye point'n click macera. Ama tavuğuz.



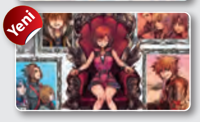
Fuser
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Şahane bir şarkı listesinden parçaları alıp, birbirlerine miksleyip milleti coşturuyoruz. Neden daha fazla DJ'lik oyunu yok ki?



Deadly Premonition 2
Switch
"Kült klasik" kavramına en uygun oyun olan DP'nin devamı ilki kadar olmasın yine çok tuhaf ve evet, yine çağ dışı.



Larry: Wet Dreams Dry Twice
PC
Birkaç yıl önce Wet Dreams Don't Dry'la fena olmayan bir geri dönüş yapan ailemizin sapığının hikâyesi devam ediyor.



Kingdom Hearts: Melody of Memory
PS5, PS4, Switch
FF'ler uyuz Theatrhythm'le yetinirken KH canavar gibi bir ritim oyununa kavuştu!

Geleceği (ya da bugünü) en iyi anladığını düşündüğünüz bilimkurgu eseri hangisi?

1. *"Bilinçleninceye dek başkaldıramayacaklar, başkaldırmazlarsa da hiçbir zaman bilinçlenemeyecekler", 1984 - ESER*
2. *Daha geçen sene kimsenin dışarı çıkmadığı, kargocuların kral olduğu bir dünya çizen Death Stranding tabii :) - ÖMER*
3. *Hayvan Çiftliği diyeyim de eksiğimiz kalmasın. - ONUR*
4. *Ben de Fahrenheit 451 diyeyim, ama haksız mıyım? - GÜLHİS*
5. *Blade Runner. Büyük bir kısım insan fakirliğin diplerinde ve mega şirketler dünyanın (ve yakında uzayın) gerçek hakimleri. - EREN E.*

Oyunlardaki yancılardan (companionlar yani) hangisini arkadaş olarak yanınıza isterdiniz?

1. *NieR: Automata'nın 2. bölümünde 2B yancımız oluyordu, sayılır bence, onu alayım ben ama arkadaş olarak kalmayalım :) - ÖMER*
2. *GlaDOS! Okulun online sistemine girip hocalara tatlı sürprizler yapsa hiç fena olmazdı şu an :) - MUTLU*
3. *Detroit: Become Human'daki herhangi bir hizmetçi android işimi görür, baş kaldırmamak kaydıyla tabi. - EMRE S.*
4. *Gerçekte de ben sessizce kafa sallarken benim yerime konuşacaksa Destiny'deki Ghost'lardan bir tane alabilirim aslında. - CAN*
5. *NieR: Automata'nın robotlarından birini alır, okuduğum kitapları önümde tutmasını isterdim. - ONUR*

Oyungezer'i dijital diye okumayanlarınız varmış... Vazgeçmem dediğiniz başka analog alışkanlıklarınız?

1. *Herhangi bir ev eşyası. Internet of things şeyine hiç sıcak bakmıyorum, interneti koptu diye evini süpüremeyen insanlar var :D - GÜLHİS*
2. *Not almak; basit bir kâğıt kalemin özgürlüğünü verebilecek bir program yakın gelecekte gelmeyecek gibi. - MUTLU*
3. *Fiziksel ve kutulu oyun, dijital oyun aldığım zaman dolandırılmış gibi hissediyorum. - EMRE S.*
4. *Evde iki tane Kindle olmasına rağmen çok sevdiğim kitapları kütüphaneme koymak için bir de fiziksel olarak alıyorum hâlâ. - CAN*
5. *Anahtar. Şifreli, bluetooth'lu falan kilitler geriyor beni. Ya biri gelip hack'lerse? O olmazsa da kesin pili biter kapıda kalırım. - ÖMER*

AYIN ALTIN OYUNLARI



DEMON'S SOULS



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA



IMMORTALS: FENYX RISING

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Vallahi de geliyor bu sefer!

Aralık '20	
Chronos: Before the Ashes	1 Aralık
Empire of Sin	1 Aralık
Twin Mirror	1 Aralık
Worms Rumble	1 Aralık
Sam & Max: Save the World Remastered	2 Aralık
Immortals: Fenyx Rising	3 Aralık
Puyo Puyo Tetris 2	8 Aralık
Call of the Sea	8 Aralık
Cyberpunk 2077	10 Aralık
Medal of Honor: Above and Beyond	11 Aralık
Ocak '21	
Hitman 3	20 Ocak
Prince of Persia: The Sands of Time Remake	21 Ocak
Stronghold: Warlords	26 Ocak
The Medium	28 Ocak
Şubat '21	
Outriders	2 Şubat
Werewolf: The Apocalypse - Earthblood	4 Şubat
Nioh 2 - The Complete Ed.	5 Şubat



Oyun	Tarih
Ys IX: Monstrum Nox	5 Şubat
Little Nightmares 2	11 Şubat
Riders Republic	25 Şubat
Wrath: Aeon of Ruin	25 Şubat
Bravely Default 2	26 Şubat
Mart '21	
Harvest Moon: One World	5 Mart
Balan Wonderworld	26 Mart
Monster Hunter: Rise	26 Mart





ALT

VİZYON TARİHİ
04/12
2020

Amerikan ordusu canavarlara karşı (yine)

MONSTER HUNTER

EREN ERYÜREKLİ



İlk Resident Evil filmi çıktığında oyunlar henüz sonradan ağırlık vereceği aksiyon içerikli tarzına bürünmemiş, daha gerilim üstünden ilerleyen bir yapıdaydı. Artık Capcom'dakiler ilk filmin gazıyla mı nedir seriyi alabildiğine aksiyona boğdular, buna filmlerin cevabıysa Milla Jovovich'in yavaş çekimlerde bolca salınıp zombi ve bilimum teşrifatı hakladığı daha çok aksiyon sahnesi oldu. Bu işin mimarı aynı zamanda Jovovich'in de kocası olan ve Event Horizon, ilk Mortal Kombat ve Soldier (lan varmış adamın iyi filmleri de aslında) harici filmlerinden hep bir olmamışlık kokusu tüten Paul W.S. Anderson.

Abimiz Resi'leri bitirince herhalde işsiz kalmış olacak ki ekmek için Capcom'un kapısına yine dayanmış, onlar da halihazırda büyük sükse yapan Monster Hunter'ın filmini çekmesini istemişler. Başa gelen çekilir, yapacak bir şey yok. AMA! Bildiğiniz gibi Monster Hunter da öyle konu açısından çok derin 5 Oscar'lık bir oyun değil, loot tabanlı bir aksiyon oyunu neticede. Yani yönetmen seçimi aslında gayet de doğru olabilir diyecektim ki işin içine bir Amerikan askeri ekibinin dâhil olduğunu gördük fragmanda. Neden?

Ekibin başı Jovovich ve ismi Artemis, benim de MH:W'deki karakterimin adı Artemis olduğundan film bi' yakaladı oradan. E haklarını yemeyelim, canavarları da alıp aynen koymuşlar, güzel. Ama neden ABD askerleri kardeşim? Başka boyuta da "demokrasi" getirecekler belli ki. Neyse bunu aldık kabul ettik ve hatta geçtik çünkü cidden umurumda değil kimin canavarlarla savaştığı, yeter ki onları görelim. Kurulan dünya da Monster Hunter: World'e sadık, hatta çok sevdiğim dövüş sporcusu Tony Jaa'nın karakteri de direktman oyundan alınmış, hakeza Handler karakteri de oradan apartma. Hatta filmde Palico'ları bile görebileceğiz. Yani aslına bakarsanız leş diyalogları ve Amerikan askerlerinin ucuz kahramanlıklarını falan hazmedebilirseniz güzel efektlerle dolu, aksiyonu sağlam bir film de bizi bekliyor gibi. Yönetmenin oyun serisinin yapımcılarıyla birebir çalışmasının ekmeğini de güzelce yediğini, dersine iyi çalışıp en azından dünyayı güzel yansıttığını düşünüyorum. Ama gişede iki seksen yatacağı da 100 metreden belli filmin özellikle de bu ortamda.

Ha, benim gibi oyuna yüzlerce saatini gömmüş iflah olmaz bir Monster Hunter hayranıysanız bu filme gitmek zaten 11. Emir falan sizin için. Yok önceki Resi filmlerini izleyip sevmediyseniz buna da bulaşmayın derim. Mal belli zaten fragmandan, öyle çok beklenti yapmaz, beyni kapatıp izlerseniz kim bilir belki eğlenir, "dur lan ben de kesicem" gazına gelip Capcom'a paracıkları sayabilirsiniz bile ki bu hiç de fena bir alışveriş olmaz.



Filmdeki Canavarlar

RATHALOS

İlk Monster Hunter'dan beri başımızın belası olan kızıl ejder Rathalos fragmandan da anlaşılacağı üzere ateşli ve zehirle de arası iyi olan bir arkadaşımız. Bir uçağı kâğıt yırtar gibi yırtabilmesi, boyutu ve genel endamı oyunlardakiyle başa baş bir tasarım görüyoruz filmde. Hatta filmin ortalarına denk düşeceğini sandığım bir sahnede Milla ablamız onunla kapışırken elektrik hasarlı dual blade kullanıyor ki bu da kesinlikle doğru tercih. Zira Ratha'nın en büyük zayıflığı yıldırım elementi.



DIABLOS

Ekibin karşılaşacağı ilk canavar gibi görünen Diablos (hatta Black Diablos bu direk) çok gıcık ve dövüşmeyi en sevmediğim düşmanlardan birisidir ve kafasına yediği bazukanın da ona sinek vızıltısı gibi gelmesi gayet normal. Kendisinin zayıflığı buz elementi ve delici kesici silahlarla karnına yapılan hamleler. Bu yüzden Tony Jaa'nın karakterinin ona okla dalması mantıklı, herhalde bu savaşta Milla ablamız da ilk kez greatsword kullanacak kendi silahlarının çöp olduğunu görünce.



GORE MAGALA

Monster Hunter 4'ten tanıdığımız Gore Magala arkadaşımız belli bir hasar aldıktan sonra Shagaru Magala'ya dönüşüyordu ki onu filmde görürsek cidden büyüleyici olacaktır. Kendisi aşırı vahşi, hızlı ve güçlü bir canavar olsa da ateşe karşı zayıf. Eğer Rathalos'a pokémon muamelesi yapılırsa son anda yardıma yetişip Gore'un ağzına ot tıkayabilir.

YÖNETMEN: Paul W.S. Anderson **OYUNCULAR:** Milla Jovovich, Tony Jaa, T.I.

JOHN LOCKE

"Bana ne yapamayacağımı söyleme!"

ÖMER AKDAĞ

Ölmeden önceki son düşüncesi "anlamıyorum" olmuştu John Locke'un (kafası dumanlı olandan bahsetmiyorum tabii, asıl karakterin). "Anlamıyorum" kadar John'u iyi tarif eden bir kelime daha yoktur sanıyorum.

Adaya düşen diğer herkesten farklı bir konumdaydı John. Diğerlerinin olumlu olsun olumsuz olsun dış dünyayla bir bağı, geri dönmek için sebepleri vardı. Bu tehlikelerle dolu, neyin ne olduğu belli olmayan adaya düşmüş olmak diğerleri için bir felaketti. Onlar kurtulmak, geri dönmek istiyordu.

John'sa o dünyada hiçbir şeydi.

Kutu üreticisi bir firmada patronu tarafından sürekli eziklendiği bir masa başı işi yapıyordu. Bir ailesi, bir dostu, bir hedefi veya umudu yoktu. Ömrü boyunca özel olduğunu hissetmişti, hatta diyebilirim ki özel olduğunu "biliyordu", ama bu yaşına kadar sıradan olmayan ne yapmaya çalışırsa çalışsın başarısız olmuştu. Yıllar sonra babasıyla tekrar karşılaşıp hayatında ilk kez hayata dair bir bağ hissettiğindeyse ihanete uğramış, önce böbreğini, sonrasında da yürüme kabiliyetini kaybetmişti.

Uçak kazası sonrasındaysa ada ona sadece bacaklarını geri vermekle kalmadı, ona ihtiyaç duyduğu her şeyi verdi: Çevresindekiler tarafından ihtiyaç duyuluyor, özel hissediyordu. Avcılık, iz sürme gibi konulardaki teorik bilgileri onu diğer hayatta kalanlar için olmazsa olmaz bir konuma getirmişti. John belki grubun resmî lideri değildi ama "bu adada hayatta kalmak için tek bir kişiye güvenmem gerekirse o John olurdu" diyordu insanlar. Ama bunların dışında bir şey daha vermişti ada ona: Babasının artık ona ulaşamayacağı bir yer.

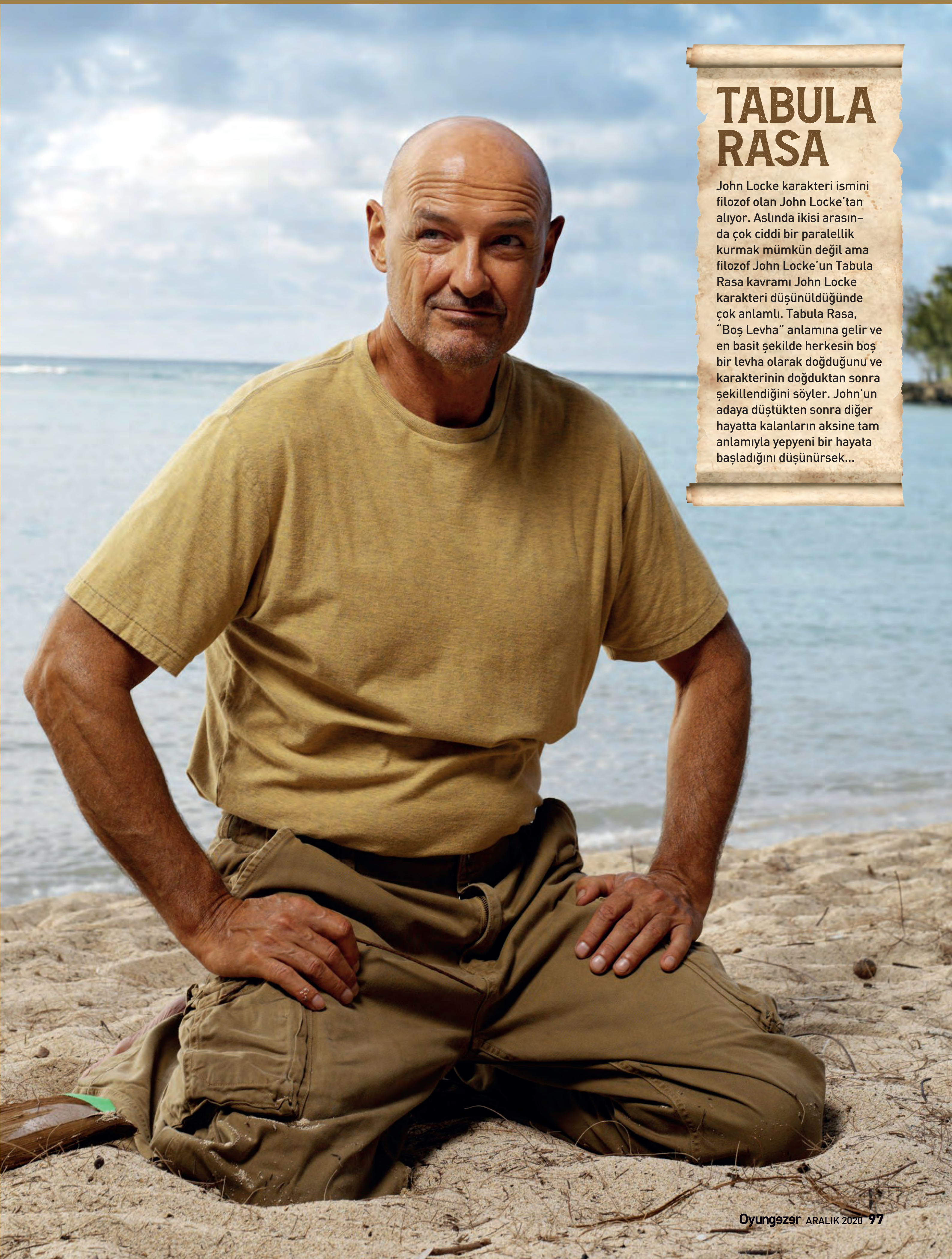
Ama yanlış anlamayın, babası ona ulaşmaya çalışmıyordu, tam tersi, babasından kopamayan John'du. Babası başına gelen en kötü şeydi, onu kullandı, ona zarar verdi ama John'un ilk gerçek bağıydı o, John kendisini babasıyla arasında hissettiği, ve babasının kati suretle hissetmediği bağdan koparamıyordu. Hatta bu kopamama nedeniyle tek sevdiği kadını kaybetmişti. Başaramamıştı John bu bağı koparmayı ve bunu onun yerine ada yapmıştı. John minnettardı.

Ve John anlamaya çalıştı.

Adanın neden ona bu iyilikleri yaptığını, neden burada olduğunu, ne yapması gerektiğini, adanın ondan tam olarak ne istediğini... Anlamak derken çok "rasyonel" bir anlamaktan bahsetmiyorum. Grubun Jack'le beraber iki gayriresmî liderinden biriydi John ama Jack nasıl "mantık insanı"ysa John "inanç insanı"ydı. Gerçekte inanç insanları sinir bozucudurlar belki ama adanın gerçekliği düşünülünce John'un yaklaşımını daha "mantıklı" bulanlardanım ve ada ona işaret verdiğinde John'un o işaretin peşinden koşmasını, ada onu boşlukta bıraktığında John'un ne yapacağını bilemez bir halde kalmasını anlayabiliyorum. Ve evet, bu arada John'a bir lider dedim ama John, Jack'ten farklı bir lider. Nasıl ömrü boyunca ona ne yapacağını söyleyen birine ihtiyaç duyduysa adada da durum farklı değildi.

Vizyonu geniş biri değildi John, yönlendirilmeye ihtiyacı vardı ama içi ne kadar korkuyla; amaçsız kalma korkusuyla, özel olmadığının yüzüne vurulma korkusuyla, yapması gerekeni yapamama korkusuyla dolu olsa da yönlendirildiği takdirde de ada için en doğru olanı yapma, diğer hayatta kalanları en doğru şekilde yönlendirme, ve hatta manipüle etme kabiliyetine de sahipti. Diğer hayatta kalanlar John'un birincil önceliği değildi belki, ada her zaman onun için birinci sıradaydı, ama çevresindekileri de ikinci planda görse de önemsiyordu John. Onların hayatta kalması için en doğru olduğuna inandığı şeyleri yaptı hep.

Belki de kendi bulamadığı baba figürünü onda bulanları hayal kırıklığına uğratmamak içindir...



TABULA RASA

John Locke karakteri ismini filozof olan John Locke'tan alıyor. Aslında ikisi arasında çok ciddi bir paralellik kurmak mümkün değil ama filozof John Locke'un Tabula Rasa kavramı John Locke karakteri düşünüldüğünde çok anlamlı. Tabula Rasa, "Boş Levha" anlamına gelir ve en basit şekilde herkesin boş bir levha olarak doğduğunu ve karakterinin doğduktan sonra şekillendiğini söyler. John'un adaya düştükten sonra diğer hayatta kalanların aksine tam anlamıyla yepyeni bir hayata başladığını düşünürsek...



DIEGO ARMANDO MARADONA

Efsanevi bir futbolcu ve bol kusurlu bir insan...

YASİN İLGÜN



Bir futbolcu düşünün... Kalpleri öylesine fethetmiş olsun ki İtalyan futbolseverler Dünya Kupası'nda kendi ülkeleri yerine Arjantin'i desteklesin. Birden fazla spor kulübü, birden fazla ülke onu bağrına basmış olsun. Dünyanın en popüler sporunun yönünü, gidişatını değiştirsin ve aktif futbol hayatına son verdikten seneler sonra bile hâlâ en iyilerden biri olarak anılsın.

Ne yazık ki söz konusu Maradona olduğunda madalyonun bir de diğer yüzü var ve o yüz hiç de temiz değil. Uyuşturucu bağımlılığı, vergi kaçakçılığı, bazı tehlikeli isimlerle kurduğu dostluklar ve çalkantılı sosyal hayatıyla futbolda ne kadar efsaneyse saha dışında da o kadar sıkıntılı bir isimdi. Buna rağmen efsaneliğinden hiçbir şey kaybetmedi ve hatta renkli kişiliğiyle hayatının son dönemlerinde yeniden pek çok futbolseverin favori isimlerinden biri olmayı da başardı. Maradona'nın konuyla ilgili güzel de bir sözü vardı: "Futbol gerçekten harika bir spor. Ben ne kadar kirlenmiş olsam da, o temiz kalmayı başarıyor. Benim pisliğim ona bulaşamıyor."

Henüz daha 16 yaşındayken Arjantin 1. Ligi'nde ilk maçına çıkmış ve sahaya adım atmasıyla ligin tarihindeki en genç futbolcu olmuştu. Fakat asıl rekoru dakikalar sonra beşlikten attığı golle kırmıştı. İlk takımı Argentinos Juniors'a senelerini veren efsaneye tüm dünya devleri talipti. Bir diğer Arjantin takımı olan River Plate'ten dudak uçuklatan maaş teklifi almıştı ancak Maradona çocukluk hayalini gerçekleştirmeyi tercih etti ve Boca Juniors'a transfer oldu, yani River Plate'in ezeli rakibine, hem de daha az paraya. İlk Boca macerası sadece bir sezon sürdü, ama burada şampiyonluk yaşadı ve hatta River Plate'i 3-0 yendikleri maçta rakipleri ipe dizerek golünü attı. Sırada Barcelona macerası vardı.

Maradona Avrupa'da

Maradona, 1982 Dünya Kupası'ndan sonra dönemin transfer rekorunu kırarak Barcelona'ya transfer olmuştu. Avrupa macerasına kupalarla başlayan Maradona, aynı zamanda Real Madrid maçında rakip taraftarlar tarafından ayakta alkışlanmıştı. Burası önemli, zira Real Madrid'li taraftarlar ilk defa ezeli rakipleri Barcelona'nın bir futbolcusunu ayakta alkışlıyorlardı. Bu şerefe erişen sadece iki futbolcu daha var: Ronaldinho ve Andres Iniesta. Barcelona serüveni iyi başlayan Maradona, yıllar içerisinde sakatlıklar, hastalıklar ve çalkantılı yaşamıyla kısa sürede gözden düştü. Arjantinli 10 numara, futbol tarihine kara bir leke olarak düşen olaylı Athletic Bilbao maçından sonra (taraftarların ve futbolcuların birbirine girdiği, yüze yakın kişinin yaralandığı bir karşılaşma) Barcelona'dan gönderildi ve soluğu gerçek bir efsaneye dönüşeceği Napoli'de aldı.

Napoli halkı Maradona'yı korkunç bir kalabalıkla karşılıyordu. Onu bir kurtarıcı olarak görüyorlardı ve hatta yerel bir gazetede "Ev, okul, iş yok. Önemli değil, çünkü Maradona'mız var!" manşeti yer alıyordu. Nitekim öyle de oldu. Maradona sadece Napoli futbol takımını değil şehri de geliştirdi. Napoli, Maradona'nın ününden beslendi ve şehir kısa sürede bambaşka bir yere dönüştü.

Maradona'nın Napoli'de yaşadığı şampiyonluk aynı zamanda kulübün de ilk Serie A zaferiydi, ama bu şampiyonluk çok daha büyük bir önem taşıyordu. İtalya'da Kuzey ve Güney ayrımcılığının zirvede olduğu dönemde Maradona, Güney İtalya'nın, yani fakir işçi sınıfının bir kahramanıydı. Gazeteler başlıklarını "Napoli Şampiyon" diye değil, "Güney İtalya Kuzey'i yendi" şeklinde atıyordu ve tabii ki bu başarının arkasındaki isim de Maradona'dan başkası değildi.

Tanrı'nın Eli ve Yüzyılın Golü

1982 Dünya Kupası'nda suları test eden Maradona, 1986 Meksika Dünya Kupası'nı domine etmek için hazırdı. Dünya Kupası'nı kazanan Arjantin'in kilit ismi olan Maradona, turnuvada her maçta dakika kaçırmadan oynamış ve akıllara kazınan bir performans göstermişti. Tekmeler, çelmeler, çekmeler, tükürmeler, ne yaparsanız yapın o Maradona'yı devirmek mümkün değildi.

Maradona'nın en ikonik iki golü de bu turnuvada ve hatta ikisi de aynı maçta gelmişti işte. Çeyrek finalde turnuvanın favorisi İngiltere'yle eşleyen Arjantin, Maradona'nın golleriyle sahadan 2-1 galip ayrılacaktı. Bunlardan ilki Maradona'nın kafayla atmış gibi yapıp meşin yuvarlağı eliyle ağlara gönderdiği unutulmaz "Tanrı'nın Eli" golüydü. İkincisiyse sadece Maradona'nın değil, "Yüzyılın Golü" olarak nitelendirilen, Maradona'nın tüm İngiltere'yi saha boyunca çalıma dizip topu ağlarla buluşturduğu goldü.

Maradona'nın Arjantin'e bir Dünya Kupası kazandırmış olması, bugün bir diğer Arjantin efsanesi Messi'nin sırtında hâlâ kocaman bir yük olarak duruyor mesela. Bu kupanın önemini siz anlayın.

Saha Dışında Maradona...

Maradona saha içinde bir iki istisnai durum hariç örnek bir futbolcuydu. Onunla aynı sahada top koşturmak bile dönemin futbolcuları için büyük bir hayaldi. Fakat aynı şeyleri saha dışındaki Maradona için söylemek mümkün değildi. Uyuşturucu bağımlılığı, medyanın dilinden düşmeyen gece hayatı ve agresif konuşmalarıyla hayranlarını üzüyordu.

Teknik direktörlük macerası da ne yazık ki hüsranlarla sonuçlanmıştı. Maradona'nın bağımlılıkları tahmin edebileceğiniz gibi sağlığını da kötü etkilemişti. Kalbi halihazırda zayıf bir yapıya sahipti. Hatta doktoru Dünya Kupası'nda Arjantin maçlarını izlemesini yasaklamıştı, çünkü maçları izlerken çok heyecanlanıyor ve rahatsızlanıyordu.

Nitekim sonunda öyle de oldu. Futbol tarihinin en unutulmaz efsanelerinden birini, geçtiğimiz kasım ayında kalp krizine kaybettik. Futbolda bıraktığı iz o kadar büyük oldu ki tüm futbol alemi yasa boğuldu, maçlar ertelendi ve dünya futbolu yeri asla dolamayacak bir efsanesini daha kaybetti.

OYUNLARDA MARADONA

Maradona'yı FIFA Ultimate Team'de ikon sınıfında, yani emekli olmuş efsanevi futbolcular arasında bulabiliyoruz. 99 puanlı Pele'nin hemen ardından 98 puanlı Maradona geliyor ve tahmin de edebileceğiniz gibi Maradona bir hayli pahalı bir futbolcu.

Maradona aynı zamanda PES'te de efsanevi oyuncular kategorisinde karşımıza çıkıyor. Yıldız oyuncu, zamanında oyunun yapımcısıyla boğaz boğaza gelmiş ve adını izinsiz kullandıkları için firmaya dava açmıştı ama anlaşmazlıklar çözüldü ve bugün hâlâ oyunun en güçlü oyuncusu kendisi.

Genel olarak baktığımızda söz konusu Maradona olunca Sezar'ın hakkı Sezar'a verilmiş diyebiliriz. FIFA'nın en yüksek puanlı ikinci oyuncusu, PES'inse en yüksek puanlı oyuncusu. İki oyunda da Maradona'yı takımına alan yaşıyor vallahi.

Buna ek olarak FIFA 21 Ultimate Team'de Maradona TIFO'su her oyuncunun kulübüne ücretsiz olarak eklendi. Efsaneye yakışır bir çalışma olduğunu düşünüyorum.

NETFLIX

MUTLAKA İZLEYİN



BİLLUR YAŞA

YÖNETMEN: Berkun Oya **OYUNCULAR:** Öykü Karayel, Fatih Artman, Funda Eryiğit, Defne Kayalar **IMDb NOTU:** 8.9

BİR BAŞKADIR

Sen, ben, o

Bir Başkadır, Netflix'in diğer yerli dizilerine oranla daha az tanıtımı yapılmış bir iş olmasına karşın sosyal medyayı kasıp kavurmayı başardı. Alıştığımız dizilerden farklı bir hikâye tarzı benimsemesine rağmen çok beğenildi. Bu başarının ardındaysa doğru toplumsal gözlemler ve başarılı oyunculuklar yatıyor.

Dizinin hem yazarı hem de yönetmeni olan Berkun Oya daha önce de dijital platformlara iş çıkartmış bir isim. BluTV'nin dikkat çeken dizisi Masum da onun kaleminden çıkmıştı. Oya bu sefer kamera arkasına da geçerek hikâyeyi kendi istediği gibi ve çok daha etkili bir şekilde anlatmayı başarıyor.

Bir Başkadır temelde farklı ekonomik koşullara ve farklı düşüncelere sahip karakterlerin üzerinden Türkiye'nin hikâyesini anlatıyor. Doğu ve batı, geçmiş ve gelecek arasındaki bitmek bilmeyen çekişmeyi ve bunun yaşamlarımıza yansımasını gözler önüne seriyor. Ele alınan karakterlerin yanı sıra dizi müzikleri için yabancı besteler üzerine Türkçe sözler yazan Ferdi Özbeğen'in eserlerinin seçilmesi de bu çift kutupluluğu daha belirgin hale getiriyor.

Bir Başkadır'ın hikâyesi aslında Öykü



Karayel'in canlandırdığı Meryem karakterinin etrafında şekillense de, onun çevresindeki karakterlerin hepsi hikâyeye farklı bir yönden katkı sağlıyor. Bayılmalarına çözüm olması için kliniğine gittiği Peri de, para kazanmak için benimsediği değerlere aykırı bir yerde çalışan Yasin de, geçmişi yüzünden psikolojik sorunlar yaşayan Ruhiye de, Meryem'in evine gündeliğe gittiği Sinan da, Sinan'ın zaman zaman görüştüğü Gülbin ve Melisa da... Hepsi Türkiye'de yaşamın farklı bir yanını temsil ediyor. Kimisi yalılarda yetişmiş olması yüzünden ülkenin gerçekleriyle yüzleşmekte zorlanıyor, kimisi aldığı eğitimle sınıf atlamaya çalışırken geçmişten kaçamıyor. Dizi genel olarak arada kalmışlığı öyle gerçekçi bir şekilde ele alıyor ki, en azından karakterlerden birinde kendinizden bir şeyler buluyorsunuz.

Bir Başkadır'ın en güzel yanıysa bu gözlemleri bir yargıyla desteklemeden sunması. Bizlere "Bakın öyle yaparsanız böyle olursunuz!" diyerek parmak sallamıyor. Çeşitli sebeplerle kazanılmış önyargıların aşılabileceğini ve empati kurmanın önemini gösteriyor. Anlatmak istediklerini standart dizi kalıplardan uzaklaşarak ele aldığı için de düşük tempolu bir yapıya sahip. Çok alıştığımız giriş, gelişme ve sonuç düzeni burada biraz daha belirsiz. Bu sebeplerle fazla yavaş ilerlediği veya belli bir hikâyeye odaklanmadığı düşünülebilir. Fakat bu farklı tarzın Türk dizilerine yeni bir nefes verdiğini, farklı türde işlerin de geniş kitlelerin ilgisini çekebileceğini gösterdiğini söyleyebilirim.

Son olarak Öykü Karayel, Fatih Artman ve Funda Eryiğit'in muhteşem oyunculuklarıyla karşımıza çıktığını belirtmek gerek. Onların doğal ve gerçekçi performansı diziyi sırtlanıyor ve belki de daha dikkat çekici bir iş haline getiriyor.

Bir Başkadır'ın ikinci sezonu olacak mı henüz netleşmiş değil fakat final sahnesi merak uyandırıcıydı. Şayet dizi devam ederse, en büyük problemi ilk sezonun yarattığı bu etkiyi sürdürebilmek olacak.

EDİTÖRÜN NOTU: Normalde Türk dizilerinden uzak duranların da severek izleyebileceği bir dizi. ★★★★☆

○ **YARATICI:** Amr Salama ○ **OYUNCULAR:** Ahmed Amin, Razane Jammal, Reem Abd El Kader
○ **IMDb NOTU:** 8,3 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

PARANONMAL

"40'ına gelmiş bir üniversite profesörü inli cinli maceralara atılır" konseptini Amerikalılar yapınca beğenirken (bkz. Indiana Jones) Mısırlılar yapınca burun kıvırmayalım lütfen. Üstelik bu seferki profumuz Rıfat İsmail, Indy'den çok daha bezmiş, gerçekçi ve komik boyutlarda pesimist bir karakter. Mısırlı yazar Dr. Ahmet Kalit Tevfik'in ünlü fantastik korku romanı serilerinden uyarlanan Paranormal bizi oldukça tanıdık ama otantik de duran bir zamana ve yere götürüyor ve doğaüstüne inanmayan Rıfat İsmail'in başına musallat olan türlü belaları izliyoruz 6 bölüm boyunca. Her bölüm kendi içinde başlayıp biten bir öyküye sahip ama ana öykü de gelişiyor arkadan arkadan ve son bölümle tatminkâr bir sona (ve olası devam sezonlarına bağlanıyor).

Dizide en sevdiğim şey oyuncuların hayli doğal performanslarıyla onca cin peri külliyatı içinde yine de gerçekçi ve bağ kurulabilir durmaları oldu. Yine sadece Mısır ve çevresinden değil dünya mitlerinden de türlü çeşit öcünün hakkı verilmiş. CGI biraz yavan kaçsa da bütünlüklü ve sürükleyici öykü anlatımı bu mistik ve yer yer korkunç seriyi gayet izlenilir kılıyor. Umulmadık derecede karanlık birkaç an da barındıran dizinin devamını aşırı merakla bekler oldum durduk yere. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Netflix'in dünyanın dört bir yanına destek verip çıkardığı iyi kötü işler arasında zaman zaman bazısı cidden iyi oluyor. Paranormal da o kısa listeye dâhil. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Koray Kerimoglu ○ **OYUNCULAR:** İlker Kaleli, Ceren Moray, Serkan Keskin, Afra Saraçoğulu, Mert Ramazan Demir ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Fox ○ **IMDb NOTU:** 8,1



ÖĞRETMEN

Türk dizilerini 2'ye ayırıyorum. Birisi online platformlar için yapılmış, yüzünü batıya dönmüş diziler. Bunların çoğunluğu oldukça kaliteli ama hani apartman dairesinde klasik müzik dinleyen dedeler, çömlek atölyelerinde sevişen çiftler falan, memlekette yok değiller tabii de, ne bileyim, pek Türk dizisi gibi hissettirmiyorlar. İkinci kategorimse %99'u leş olan, bildiğiniz TV dizileri. Öğretmen bu ikinci kategoride, yani ne kadar bir Japon dizisi uyarlaması olsa da dibine kadar Türk hissettiren bir yapım ama o dışarıda bıraktığım %1'lik istisnai kaliteli yapımlardan biri.

İlker Kaleli'nin i-na-nıl-maz bir oyunculukla can verdiği hastalıklı, dengesiz, doğrucu, içten içe çok korkan ama karşısındakilere müthiş korku veren Akif Öğretmen, okula bomba döşüyor ve sınıfını rehin alıyor. Bir yandan öğrencilerine bütün doğru bildiklerini sorgulatıyor ve onlara unutamayacakları dersler veriyor, bir yandan çok derin bir komplonun gün yüzüne çıkmasına çalışıyor. Komadaki eski nişanlısı, polis teşkilatı falan da işin içine girince dizi çok fazla yöne dağılıyor ve dağıldığı her bir noktayı müthiş merakla izletmesini biliyor. Yine birkaç gereksiz uzatılmış sahne, birkaç gereksiz bağırış çağırış sahnesi var, sonunda da 1-2 şey iyi bağlanamamış ama o mükemmellikten uzak son bile çok feci boğazımı düğümlemeyi başardı.

Bir ara 30 küsur bölüme uzayacağı söylentileri vardı, "aha" dedim, "yine klasik Türk işi uzatıp saçmalayacaklar" ama neyse ki öyle olmadı ve 9 taş gibi bölümle sonlandı dizi. YouTube'daki resmi kanalında tüm bölümler var ama Türkiye'ye kapalılar nedense, VPN'le girip izleyebilirsiniz.
■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Türk dizisi bölümleri ölüm gibi 1 buçuk saat sürüyor diyoruz ya, Öğretmen'de yetmiyor işte o 1 buçuk saat. ★★★★☆



○ **YARATICILAR:** Nick Frost, Simon Pegg, James Serafinowicz, Nat Saunders ○ **OYUNCULAR:** Nick Frost, Simon Pegg ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Prime Video ○ **IMDb NOTU:** 7,1

Truth Seekers

Eğlence sektöründe nadir anlardan biri de Simon Pegg ve Nick Frost ikilisinin imzası olan bir işe denk gelmek. Nadiren olan ama aylarca konuşulan anlardan bahsediyorum. En son ne zaman izlediğinizden bağımsız olarak hayatınızın herhangi bir noktasında Shaun of the Dead izleyebilirsiniz. Arkadaşlarımla aramızda hâlâ Hot Fuzz esprileri yapıyoruz. Dolayısıyla bir Pegg & Frost dizisi gelince bir oturuşta bitirdim.

Dizi tam anlamıyla bir komedi sayılmaz, ikilinin büyük bir maceranın ardında çözdükleri küçük olaylarla zaman zaman hem güldüren hem de gerebilen bir dizi ortaya çıkmış. Biraz Scooby-Doo havası bile var diyebilirim. Tek fark bölümün sonunda doğaüstü unsurların maskesinin altında bir insan değil de gerçekten olağandışı bir durum oluşu. Olaylar kaçınılmaz olarak tek ve daha büyük bir öyküye bağlanıyor ve ikinci sezon kesinlikle daha iyi olacak. Hepsine rağmen dizi bir Spaced değil, elbette komik anlar mevcut ancak bunlar asıl hikâyenin önüne geçmemek adına biraz daha arka planda kalmış. ■ **ALİ**

EDİTÖRÜN NOTU: Pegg ve Frost'un en iyi işi olmamakla beraber ikilinin dehasını ve vizyonunu yansıtıyor. ★★★☆☆

NETFLIX



BİLLUR YASA

YARATICILAR: Scott Frank, Allan Scott OYUNCULAR: Anya Taylor–Joy, Thomas Brodie–Sangster, Harry Melling
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix IMDB NOTU: 8.8

THE QUEEN'S GAMBIT

Vezir değil, kraliçe

Son zamanlarda gündemden düşmeyen The Queen's Gambit aslında uzun zamandır planlanan bir proje. Walter Tevis'in aynı isimli romanından uyarlama. Başta aslında bir film olarak tasarlandığını öğrendiğimiz hatta yönetmenliğini efsanevi Joker performansıyla gönüllerde taht kuran Heath Ledger'ın üstlenmek istediği bir hikâye. Heath Ledger'ın vefatıyla birlikte proje bir süre rafa kaldırılıyor ve sonunda Netflix dizisi olarak karşımıza çıkıyor.

Olabildiğince spoiler vermeden hikâyeyi özetlemek gerekirse şöyle diyebiliriz: Ailesini kaybetmesinin ardından yetiştirme yurduna yerleştirilen Beth Harmon derslerden sıkıldığı zamanlarda çeşitli bahanelerle okulun zemin katına iniyor ve orada hademenin tek başına oynadığı satranç diye bir oyunun varlığını keşfediyor. Oyunun kurallarını öğrendikçe satranç konusunda inanılmaz yetenekli olduğu anlaşılıyor ve Beth hayatını bu oyunu daha iyi oynamaya adıyor. Çocukluktan yetişkinliğe uzanan bu süreçte birbiriyle bağlantılı pek çok mücadelenin içine girmek zorunda kalıyor. Anne ve babasız büyüyen bir çocuk olmanın geçmeyecek yarasını taşımak yetmezmiş gibi geçmişine dair bazı anıları anlamlandırmaya çalışıyor. Sonrasında ait olmadığı yerlere ayak uydurmak için çaba harcarken bir yandan da satrançta en iyisi olmak için mücadele veriyor. Fakat bu konuda en büyük düşmanı yine kendisi. Elbette bunu fark etmek için biraz zaman biraz da tecrübe gerekiyor.

The Queen's Gambit gerçek bir hikâyeye dayanmıyor fakat Anya Taylor-Joy'ın satranç dehası Beth Harmon'u canlandırma biçimi öyle olduğunu hissetmemize neden oluyor. Başarılı oyuncu karaktere hayat vermekle kalmıyor, onu adeta ete kemiğe büründürüyor ve oldukça gerçekçi bir karakter olarak karşımıza çıkartıyor. Yetiştirme yurdundan çıkıp satranç dünyasının beklenmedik yıldızına dönüşen Beth Harmon'a karşı verilen tepkiler de bir o kadar gerçekçi. Erkekler tarafından ele geçirilmiş bu dünyada başta ufak bir kız çocuğu gibi görülüyor. Onun mücadele vermek zorunda kaldığı ayrımcılıkları, bu yönde bir kural olmamasına rağmen ilk oyununda bir başka kadın satranç oyuncusuyla eşleştirilmesinde, bir kadına yenilmeyi gururuna yediremeyip hırsla oradan ayrılan rakiplerinde ve medyanın satrançtaki başarısından onu çok satrançta yıldızlaşmış bir kadın olarak ele almasında görüyoruz. Hikâyenin en güzel yanıysa Beth'in bunların hiçbirini umursamıyor olması. Onun tek hedefi satrançta zirveye çıkabilmek.

The Queen's Gambit başarılı hikâye anlatımı ve oyuncuların performansıyla ön plana çıkmakla kalmıyor, odaklandığı dönemin havasını yakalamakta da oldukça başarılı. Bunu sadece kıyafetler ve sete indirgemeyeceğim elbette. Fakat sadece kıyafetlere bakarak bile Beth Harmon'un gelişimini ve hayatının odağında neyin yer aldığını görmek mümkün. Zaten biraz dikkatli bakan herkesin fark edebileceği üzere kıyafetleri bile satrancı çağrıştıracak şekilde tasarlanmış. Bu detay döneminin moda anlayışıyla karakterin özünü başarılı bir şekilde buluşturuyor.

Özetle The Queen's Gambit'in son zamanların en başarılı dizilerinden biri olduğunu söyleyebilirim. Kusursuz değil elbette ama zaman ayırıp izlemeye değer bir iş ortaya çıktığı kesin.

EDİTÖRÜN NOTU: Dönem dizilerini ve başarı hikâyelerini sevenlerin göz atması gereken bir iş. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Andreas Heckmann, Arne Nolting, Jan Martin Scharf ○ **OYUNCULAR:** Laurence Rupp, Jeanne Goursaud, David Schütter ○ **IMDB NOTU:** 7.3 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

BARBARIANS

"Quinctilius Varus, lejyonlarımı bana geri ver!" Bu cümleyi duyunca sizin de içinizde bir şeyler kıpırdıyor, kulağınıza ormanın rüzgarına karışan savaş çığlıkları geliyorsa ya Rome 2: TW'yle güzel zamanlar geçirmiş, ya da Teutoburg Ormanı Savaşı'yla ilgili bir şeyler okumuşsunuzdur. Avrupa ve Dünya tarihini önemli ölçüde etkileyen bu savaş, Roma'nın Alman toprakları üzerindeki hâkimiyetini bir daha sağlayamayacağı şekilde kırmıştı.

Barbarians tam da bu savaşa odaklanan oldukça özel bir yapım. Neden özel? Çünkü hem dönemin dokusunu ve kültürünü mümkün olduğu kadar özenli şekilde ekrana aktarmışlar, hem de tarihi kayıtlarla çelişmeyen kurgusal eklemelerle yapımın basit bir belgesele dönmesini engellemişler. Romalılar Latince konuşuyor yahu LATİNCE! Kostümler mekanlar ritüeller... Her detayın üstüne büyük emek harcandığı belli.

İlk bölümlerde barbarların biraz mazlum gösterildiğini hissediyordum ancak dizi ilerledikçe ağzımın payını fazlasıyla verdi bu konuda, bazı mecralarda Alman şovenizmi filan diyenleri pek ciddiye almayın derim. Yine de diziyi izlerken "keşke" dediğim bir nokta oldu; dizinin odağında olan büyük savaş daha iyi sunulabilirdi diye düşünüyorum. Buraya biraz daha bütçe, dizinin kalanına denk bir emek harcansa ortaya kusursuz bir yapım çıkabilirmiş. ■ **MUTLU**



EDİTÖRÜN NOTU: Benim gibi Roma dendiğinde Invicta diye bağırası gelen Antikite âşıklarına bulunmaz nimet. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Charley Parlapanides, Vlas Parlapanides ○ **SESLENDİRENLER:** Derek Phillips, Jason O'Mara, Jessica Henwick ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDb NOTU:** 7,7



BLOOD OF ZEUS

Blood of Zeus'u ilk Gods & Heroes adıyla duyurulduğundan beri bekliyordum. Hali hazırda var olan Antik Yunan mitlerini yeniden ısıtıp izleyiciye sunmaktansa orijinal bir hikâye yazmayı tercih ediyor. Ben bunun artılarının eksilerinden fazla olmasını beklemiştim, hiç değilse kişisel olarak. Ne zaman bir mit uyarlaması yapılsa "gerçeğiyle" kıyaslamadan duramıyorum çünkü. Ama anlatım açısından biraz sığ kalıyor Blood of Zeus.

Zeus'un gizli oğullarından biri Heron'un hikâyesini takip ediyoruz. Zeus değil mi mu? Bir oğlu daha olduğuna inanmak çok da zor değil. Evinin yakınlarına saldırılmasıyla birlikte Heron'un kim olduğunu ve soyunu keşfetme yolculuğu başlıyor.

Hikâye açısından zayıf bulmuş olsam da Blood of Zeus siz izlerken bunu düşünmenize hiç izin vermiyor. Animasyonları inanılmaz. Castlevania tarzı, kan revan içinde savaş sahnelerini seviyorsanız; Blood of Zeus'un aksiyon sekansları sizi fazlasıyla tatmin edecektir. Hızlı temposu ve göze hitap eden tarzıyla kendini izlettiriyor. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Dünyanın en orijinal hikâyesi olmayabilir ama tek eksiği de bu olsun yani. ★★★★☆



○ **YARATICI:** Peter Morgan ○ **OYUNCULAR:** Olivia Colman, Helena Bonham Carter, Erin Doherty, Josh O'Connor ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDB NOTU:** 8.7

The Crown

İngiliz kraliyet ailesinin hayatını kurgulaştıran The Crown, 4. sezonuyla geri döndü. Bu sezon özellikle Prenses Diana'nın hikâyesini ele alacağı için çok merak ediliyordu. Onun gelişiyle birlikte kraliyet ailesi için yeni bir dönem başlıyor diyebiliriz.

Emma Corrin'in hayat verdiği Prenses Diana gerçek anlamda diziyi ele geçirmeyi başarıyor. Diziye biraz renk, biraz canlılık katıyor. Üstelik yakın geçmişte yaşanan olaylara gerçekçi detaylar eşliğinde farklı bir açıdan bakmak oldukça keyifli. Gillian Anderson'ın canlandırdığı Margaret Thatcher'ı da unutmamak gerek, onun da sezonun dikkat çeken karakterlerinden biri olduğunu söylemek lazım. Kraliyet ailesi odağında ve Thatcher'in tartışmalı başbakanlık döneminde Birleşik Krallık tarihine dair detayları izliyoruz.

Bunun yakın tarihe ilgi duyanların kesinlikle kaçırmaması gereken bir sezon olduğunu söyleyebilirim. Her şey bir yana, sadece Prenses Diana ve Prens Charles arasında yaşananların magazinsel yönü bile sezonu enteresan hale sokuyor. ■ **BİLLUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Dizi başarısını devam ettirirken Prenses Diana sayesinde farklı da bir tat kazanıyor. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Josh Boone ○ **OYUNCULAR:** Blu Hunt, Maisie Williams, Charlie Heaton, Anya Taylor-Joy ○ **IMDb NOTU:** 5,3



THE NEW MUTANTS

Fox menşeli Marvel filmlerine The New Mutants'la veda ettik arkadaşlar. Bildiğiniz üzere Fox'u da Disney satın alınca film iki stüdyo arasında gidip gelmiş, ekstra sahneler falan derken de vizyon tarihi sürekli değişmişti. E ortaya çıkan sonuç da geliştirme cehenneminde kaybolan filmler standardında olmuş zaten. Gişede de patladı kaçınılmaz olarak.

Filmimiz geleceğin X-Men'leri olmak yolunda bir kampüste eğitim (?!) alan 5 mutant gencimizi konu alıyor. Lakin film standart "süper kahramanların gösterilen kötüyü yenmesi" formülünden farklı bir yol denemiş. Gerilim ve hatta yer yer korku temaları en azından tür açısından filme renk katmış, takdir ettim cidden.

Fakat bu sefer önümüzde eskilerden hiç kimse yok ve yeniler de açıkçası pek sempatik ya da ilgi çekici karakterler sayılmaz. Bu yüzden konu ilgi çekici olsa da karakterleri çok da umursamıyorsunuz. Halbuki eski filmlerden 1-2 karakter azıcık bile görünse filme ısınmamız daha kolay olabilirdi. Ayrıca yaklaşık 10 dakikalık ekran süresinde filizlenen sesten hızlı lezbiyen aşkı da açıkçası pek samimi bulmadım, daha çok tribünlere oynamak adına filme konulmuş gibi duruyor. CGI'lar da felaket bu arada.

Niyetleri iyi olsa da kâğıda dökerken biraz topallayan bir film olmuş The New Mutants. Zaten Disney'in X-Men'e reboot atacağı düşünülürse bu karakterleri bu aktörlerle tekrar görme şansımız %1 bile değil. O yüzden çok da şey etmemek lazım. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Daha doğmadan ölen filmlerden. ★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Remi Weekes
○ **OYUNCULAR:** Sope Dirisu, Wunmi Mosaku, Matt Smith
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix
○ **IMDb NOTU:** 7,1

His House

Afrika'nın yaralı kalbinde akıl almaz, insanlığa sığmayan binlerce dram her gün yaşanırken buna çoğunlukla kayıtsız kalan beyinlerimizi tokatlayan bu gibi filmlere daha çok ihtiyacımız var. His House, Güney Sudan'dan kaçıp İngiltere'de göçmen olarak yaşamaya başlayan bir çiftin öyküsünü anlatıyor gibi başlayıp çok daha ürkünç ve rahatsız edici noktalara götürüyor izleyiciyi. Biraz Afrika mitlerine ilginiz varsa onların korku idollerinin hakikaten korkunç olduğunu bilirsiniz ve film bu malzemeyi gayet iyi kullanmış. Göçmen meselesinden çok ilgilendiğiyse kişini yaşadıklarıyla yüzleşmesi ve hayatının sorumluluğunu üzerine alması diyebilirim. Daha derinlemesine okursanız satır aralarında kendine yabancılaşma, adaptasyon sorunu ve vicdan muhasebesinin ağırlığı gibi tatlar da yakalıyorsunuz filmde. İyi çekilmiş, temiz oynanmış, temiz kurgulanmış, bolca zıplatan sağlam bir korku işi olmuş His House. Farklı bir şeyler arayanlar balıklama atlasın. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Korkusu korku gibi, gerilimi sağlam ve öyküsü temiz bir korku filmine hasret kalmıştık resmen. ★★★★☆

Evde Çalanlar

1. **PASACAILLE** Brand X Music
2. **SIMURGH** Irfan
3. **DON'T YOU TURN YOUR BACK ON ME** Guano Apes
4. **YOU COULD BE MINE** Guns N' Roses
5. **FALLING DOWN** Oasis

ALICE NINE
WONDERLAND WITH BLACK



Alice Nine bu yılın en sıkı çalışan J-Rock grubu olsa gerek. Çoğunlukla pop ve elektronik tınılarla destekledikleri müzikleri zamanla sertliğinden biraz yitirse de yılın başında çıkardıkları Nightless City Eden'a kardeş olarak gelen yeni albüm kısalığına rağmen benim beğenimi kazandı. Giriş zaten bomba gibi, ortalarda biraz durulsak da var olan 7 parçadan 5'i zaten cepte olunca ben de çok puan kırmadım kendilerinden. Grubun akılda kalan melodiler konusunda gayet başarılı olduğunu düşünüyorum ki albümdeki her parça da bir animeye açılış yapacak kadar catchy şarkılar. Hani dinlerken kesinlikle sıkılmazsınız ama aklınızda da pek bir şey kalmaz cinsinden arkadaşlar kendileri. Ben eğlendim, seveni de sıkılmayacaktır. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Henüz "Alice Nine da çok bozdu" geyiklerine çok var ama grubun gitgide yumuşayan soundu beni bi' ürkütmedi desem yalan olur. ★★★☆☆



AC/DC
POWER UP

Bu dünyaya bir AC/DC daha gelmeyecek. Bu albümü dinlemeye başlamadan önce bu düşünceyi iyice sindirmekte fayda var. Türü sevin ya da sevmeyin, THUNDER! desem hemen 'na na na naaa nana na naaa' dersiniz bence, Tİ EN Tİ! desem arkasından hemen bir I'm Dynamite patlatırsınız. İşte bu yüzden dünyanın en büyük rock efsanelerinden birinin yepisyeni albümünü eleştirme haddini kendimde görmüyorum, baştan söyleyeyim.

AC/DC deyince akla önce şortu, gömlek ve kravatıyla sahnede zıplaya zıplaya gitar çalan Angus Young ve şapkası, çoğunlukla atleti ve inanılmaz sesiyle Brian Johnson gelse de, grubun beyni ve perde arkasındaki liderli Malcolm Young'ın zamansız ölümü sonrası AC/DC tekrar eski kadrosunu kurunca ortaya nasıl bir iş çıkarabileceğini cidden çok merak ediyordum. İşte Power Up bunun cevabı.

Belki albümde bir marş veya seneler sonra bile tek bir ağızdan haykıracağımız kelimeler yok; ama ortada bir AC/DC gerçeği var. Bu albümü dinlerken çocukluğuma gittim ben, ne kadar yaşlandığımın ayırdına vardım, bu değerleri tek tek kaybedeceğimiz gerçeği tokat gibi çarptı yüzüme. Üzüldüm, ilk seferinde gözlerim dolu dolu dinledim albümü. Ama bakın, bu yaştaki adamlar her şeye inat çatır çatır rock yapıyor ve belki ilk kez duyacaklara bile 'dur bakayım yaa neymiş bu AC/DC' dedirtecek şarkılar çalıyorlar. Sırf bu bile yeter be. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Zaten hiçbirimiz AC/DC kariyerinin en iyi albümünü beklemiyorduk, ama ben yine de bu albümün karşısında selamımı çakıyorum. ★★★★☆

BRING ME THE HORIZON
Post Human: Survival Horror



Bakın ben çok tür ayırt etmeden yaptığı şeyi iyi yapan albümün kıymetini bilirim. Hardcore ve grindcore ve nü metal sularında yüzen Bring Me the Horizon'ın yeni işi de tam böyle içinde boş şarkı olmayan, çakı gibi başlayıp kulaklarınıza çivi girmiş gibi bırakan bir albüm. İçeriğindeki 9 parçadan 4'ü düet ve özellikle Baby Metal'le yaptıkları Kingslayer albümün tavan yaptığı, enerjisi kudurtan bir parça olmuş. Zaten bu grubu dinliyorsanız amaç biraz da kudurmaktır hani. Amy Lee'yle yaptıkları, adını buraya yazsam karakter sınırımın biteceği şarkı biraz fazla ambiyans koksa da oraya gelene kadar beyninizden eksilecek nöronları toparlamak için güzel bir mola olmuş. Ben sevdim, kafa dağıtmalık, hızlı, güzel düzenlemelere sahip bir albüm olmuş. Kurtları dökmek için birebir. ■ **EREN E.**

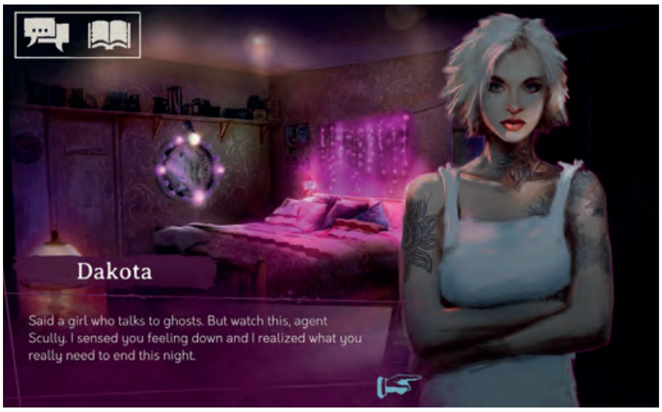
EDİTÖRÜN NOTU: Hızlıca kafa dağıtmak isteyenlere altın vuruş etkisi yapacaktır yüksek volümlerde. ★★★★☆



GÖRSEL ROMAN ★★★

VAMPIRE THE MASQUERADE: SHADOWS OF NEW YORK

Bu kadar kısa bir süre içerisinde Draw Distance'tan yeni bir VtM görsel romanı daha okumak epey hoşuma gitti. Açıkçası Bloodlines 2'yle ilgili diğer pek çokları gibi benim de hiç hevesim kalmamışken, bu tarz işler ekstra değerli geliyor bana da neyse şimdi. Ömer'in aynı Cotories of New York için yazdığına benzer şekilde, burada da Bloodlines kokan bir müzik ve yepyeni karakterimiz Sofia ile sevgilisini resmeden seksi bir çizim eşliğinde beliren, davetkar bir menü karşılıyor okuru. Eh, biz de davete icabet edip gaz bir şekilde okumaya başlıyoruz romanı...

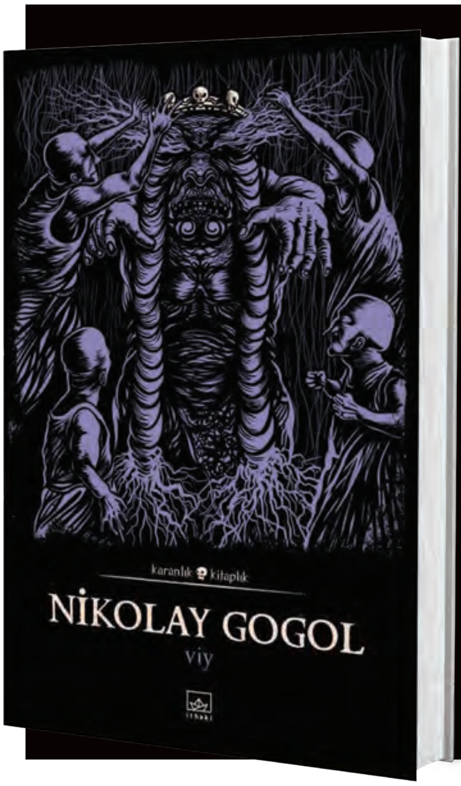


Hikâye kabaca, önceki romandan hatırladığımız Douglas Callihan'ın kalıcı olarak ölü bulunmasıyla ilgili soruşturmanın, henüz yeni vampire dönüştürülmüş Julia Sowinski'ye ihale edilişi etrafında dönüyor. Tabii esas mesele Callihan olunca, önceki romandan hatırladığımız birçok kişiyle gene muhatap oluyoruz. Bir taraftan da pandemi gibi güncel olaylara değinilmesi ayrı hoş olmuş. Son olarak, roman öncekine kıyasla bir tık daha kısa ve klan seçemiyoruz.

Öte yandan, bu sefer bir Lasombra'nın hikâyesini dinliyor olduğumuzdan farklı klanların olmayışını pek de yadırgamadım. Bildiğiniz gibi V5'le birlikte metaplotta yaşanan önemli gelişmelerden biriydi Lasombra klanının büyük bir bölümünün Camarilla'yla iş birliği yapması. Bu durum karakterimiz Julia'nın başından geçenleri okurken, bu klanın birtakım kendine has olaylarına da maruz kalmak demek tabii: Embrace edilişinizdeki psikopatlıklar yahut zırt pırt ortamlarda beliren hortlaklar gibi.

Ha Shadows of New York'un birtakım eksiklikleri de var şimdi: Hâlâ görsel roman olarak üst düzey hissettirmiyor, iki farklı sonu görmek için tekrar en baştan oynamak gerekiyor ve birkaç yerde kayıt dosyalarımda sıkıntı oldu, hatta bir keresinde en baştan aldım falan. Ama günün sonunda, VtM adına çok parlak bir geleceğin şekillenmediği şu dönemde gayet keyifli bir deneyim olmayı başarıyor. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: İlkini beğendiyseniz, bu da aynı şekilde tavsiyedir. ★★★★☆



NIKOLAY GOGOL

VIY

Rus hikâyeciliğini ve Rus halk masallarını çok seviyorum. Genel olarak halk masallarını seviyorum hatta, çünkü bizim şimdilerdeki masal anlayışımızla alakası yok. Genel olarak eğlendirerek öğretmek değil korkutarak uyarmak üzerine kurulu birçoğu. Slav kökenli hikâyelerin de korku edebiyatından aşağı kalır yanı yok.

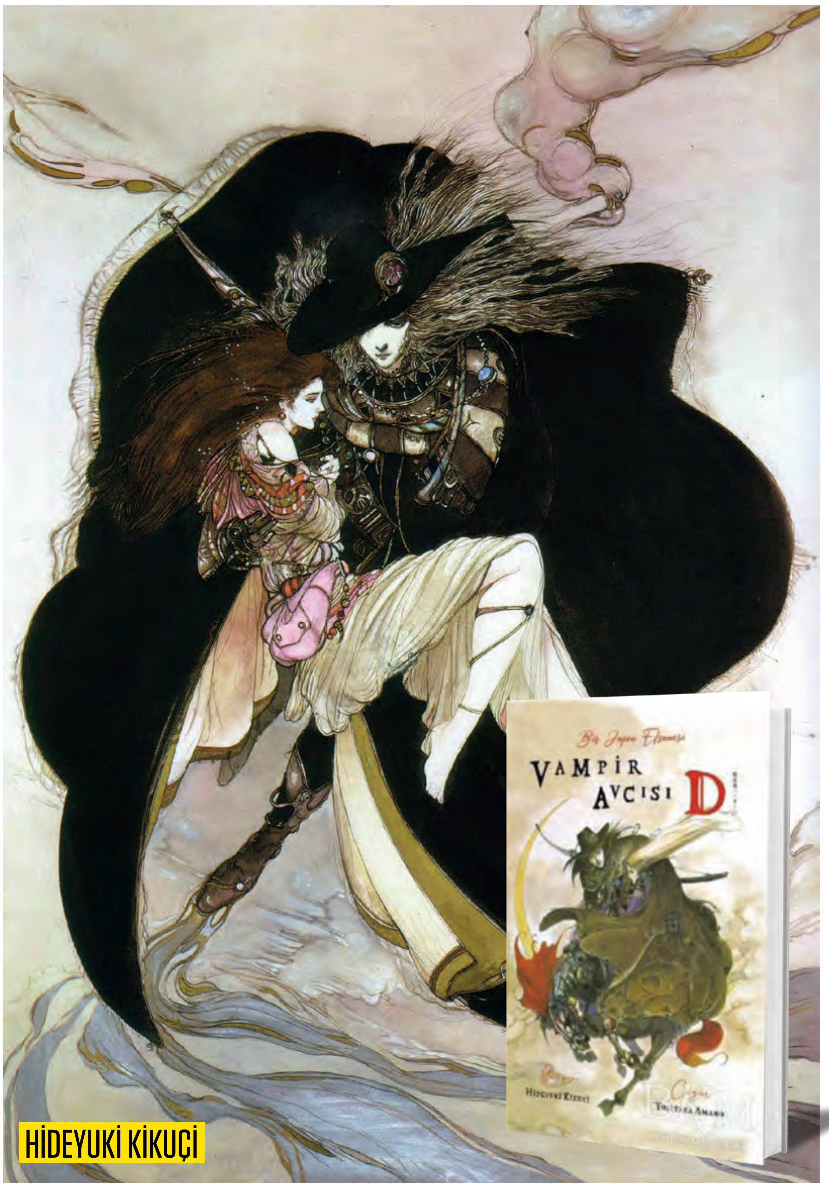
O nedenle Rus mitlerinden esintiler taşıyan Viy'in İthaki Yayınları'nın Karanlık Kitaplık serisi içinde basılmış olmasına şaşmamak gerek.

Ben daha önce Gogol'dan sadece Palto ve Burun hikâyelerini okumuştum. İkisi de trajikomik ama komik yanı ağır basan hikâyelerdir. Hani ağlanacak haline gülmek denir ya, işte bu iki hikâyede Gogol o işi çok iyi yapıyor. Ama korku?

Viy'in içinde üç hikâye var ama kitaba adını veren hikâyede manastırda öğrenim gören üç arkadaşın tatilde kaybolmaları anlatılıyor. Yiyecek ve kalacak bir yer bulmak için yaşlı bir kadının evine sığınıyorlar. Viy, Gogol'un kendi uydurduğu bir karakter ama onda Rus mitlerin izlerini de görebiliyorsunuz. Diğer iki hikâyedeyse âşık bir adamın ve yıllar sonra babası geri dönen bir kadının başından geçenler anlatılıyor.

Eğer halk mitlerini seviyor, korku edebiyatına da ilgi duyuyorsanız Viy'e kesinlikle bir göz atın. Üç kısa hikâye çabucak okutuyor kendisini. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: 3 tane korkunçlu Rus halk öyküsü gibi. Farklı ve güzel bir tat. ★★★☆☆



VAMPİR AVCISI D

Dile kolay tam 26 kitaplık bir külliyattan (yan serilerle sayı 44'e kadar çıkıyor) oluşan Vampir Avcısı D sonunda dilimize çevrildi de biz de farklı bir tat yakalayabildik. Hideyuki Kikuçi'nin yazıp Final Fantasy serisinin efsane illüstratörü Yoşitaka Amano'nun resimlediği bu ilk cilt daha çok tekno-gotik dünyanın yapıtaşlarını kurarken türlü çeşit fantastik canavarın cirit attığı kıyamet sonrası bir dünyaya atıyor bizleri. Animesini izleyenler zaten D'nin ne kadar karizmatik bir karakter olduğunu bilirler, romanda da bunu dibine kadar hissediyorsunuz. Onun Kont Lee'ye karşı verdiği mücadelenin arka planında zamanına göre oldukça ilginç öngörüleri ve teknolojik alet edevatı barındıran romanın dili de hayli akıcı. Yayıncı Komik Şeyler ve Bang Çizgi'nin zamana yayarak da olsa serinin tüm kitaplarını çıkarmayı düşünmeleri oldukça mutlu etti beni, zira bu gotik fantezi dünyası kolay kolay vazgeçilebilecek türden değil pek. Epeyce uzun bir geçmişi, kendine has kuralları ve bolca korku öğesiyle süslü vahşi aksiyon anları var. Şahsen devamı gelsin ister, darısı Guin Saga'nın başına derim. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Oldukça vahşi bir gotik fantezi dünyasına buyur edildiğimiz bu ilk roman bolca soruyu da aklımıza kazıyıp şimşek hızıyla okunuyor. ★★★★☆

SEÇKİN SERPİL

ENGELSİZ SATRANÇ

Çoğunuzun sesli kitapların dünyasına çufaktan giriş yaptığını farz ettiğim bu dönemde diğer servislere alternatif olan Audioteka da benzerleri gibi aylık üyelik sistemi üzerinden çalışıyor ya da tek tek dinlemek istediğiniz kitabı da satın alabiliyorsunuz ve başka yerde bulamayacağınız pek çok klasik eseri de bünyesinde barındırıyor.

Son dönemde Queen's Gambit dizisiyle tekrar popülerleşen satranç sporunu anlatan Audioteka'ya özel Engelsiz Satranç serisi oldukça başarılı. Seçkin Serpil'in yazdığı kılavuz kitap Türkiye Satranç Federasyonu'nun desteğiyle "satranç eğitimini geliştirme" projesi çatısı altında görme engellilere özel satranç tahtası düşünülerek hazırlanmış ve temel bilgilerden, belli başlı matlara, oyun sonu taktiklerine kadar detaylı bir anlatıma sahip. Tam bir kitap gözüyle bakmayın, yaklaşık 1 saat süren bir kılavuz bu ve görme engelli olmasanız bile bu spora giriş yapmak için dinleyebilirsiniz rahatlıkla. Dolayısıyla diziyi izleyip gaza gelenler için gayet iyi bir başlangıç noktası da diyebiliriz Engelsiz Satranç için. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Temel satranç kurallarını öğrenmek için çok sade ve anlaşılır bir kaynak. Daha detaylı ve derin oyun çözümlemeleriyse sonraya saklanıyor belli ki. ★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

JUJUTSU KAISEN

Baştan Naruto izlermiş gibi

Shounen serilerin, özellikle Shounen Jump dergisindeki mangaların uyarlamalarının en popülerlerinin benzer formülde oldukları malum. Dragon Ball, Naruto, Bleach, Demon Slayer, hatta belli ölçüde One Piece en temelde çok benzerdirler.

Jujutsu Kaisen de aynı, "içimdeki gücü keşfedip, herkesi potansiyelimle hayran bırakıp, ufak ufak daha da güçlenip, başta yenmesi imkânsız görünen kötü adamları yeneyim" modunda, formülü direkt uygulayan bir seri. Hatta sanki Naruto'ya biraz fazla mı benziyor ne?

Az güçlü görünen, etrafı tarafından eziklenen, şoparımsı başkarakter? Mevcut. Özel güç eğitimi aldığı okul? Mevcut. İçinde olduğu 3 kişilik ekip? Mevcut. Şekilli, güçlü ekip arkadaşı ve çok bağırıp çağırsa da pek işe yaramayan hatun ekip arkadaşı? Mevcut. Yüzünün yarısını kapatan çok güçlü hoca? Mevcut. İlginç ilginç karakterlerin olduğu başka 3 kişilik ekipler? Mevcut. Başkarakterin içindeki aşırı güçlü kötü bir varlık? Mevcut. Daha da sıralarım hani, öyle bir aynılık söz konusu.

Jujutsu Kaisen'i Naruto'yla değişir miyim? Asla! Onun kadar kendine has karakterleri ve dünyası yok ve de en azından şimdilik onun kadar derinleşmedi. Ama yine de büyük keyifle izliyorum seriyi, Shounen Jump'ın formülünü bu kadar kabak gibi kullanıp bu kadar kaliteli olan pek fazla anime yok ki Shounen Jump formülü dediğim de iyi kullanıldığında çok iyi işlere gebe olduğu için bu kadar tutuyor zaten.

Hikâyenin kendisinde şimdilik çok bir nane yok, elemanımız yeni keşfettiği güçlerini kullanarak "curse" denen canavarlarla didişiyor. Ama karakterler çok eğlenceli, aşırı ciddi takılsa bile abidik yorumlarıyla kopartanlar da var, doğuştan milleti trollemeye meğilli karakterler de. Ama ciddileştiği, bol kanlı ver sert tarafını gösterdiği zaman da bu işi güzel yapıyor.

Başka başka... Açılış-kapanış jenerikleri çok güzel, bir de kapanış jeneriğinden sonra Bleach'tekilere benzer ufak geyik sahneler oluyor, onları da ekstra seviyorum.

Serinin tek kötü yanı manganın daha 2018'de başlamış olması. Bu tip mangalar çok uzun sürer bildiğiniz gibi, bu 24 bölümlük anime bittiğinde hikâye kesin çok hayati bir yerde yarım kalacak, yeni sezon da yıllarca gelmeyecek. Alışığız tabii böyle güzel serilerin devamlarını yıllarca beklemeye ama insan yine de bir üzülmeden edemiyor.

Ha bir de panda var. O da kendi başına seriyi izleme sebebi zaten.

YENİ ANİMELER

Bayağı yeni duyuru var ama doğrusu aralarında ışık gördüğüm fazla şey yok: Night Head 2041, Seirei Gensouki: Spirit Chronicles. VazzRock the Animation, Cestvs: The Roman Fighter, Hula Fulla Dance, Bakuten, Shadows House, Getter Robo Ark, Cue, Battle in 5 Seconds After Meeting, Banished From The Heroes' Party, Kanojo mo Kanojo, Tropical-Rouge Precure. The Abandoned House by the Cape (film).



EARWIG AND THE WITCH

Yakın zamanın başarılı dedektiflik/gizem serilerinden In/Spectre'nın 2. sezonu duyuruldu. Hikâye neyse ne de esas ikilimizi daha fazla görmek istiyorum asıl.

Netflix'e Assassin's Creed dizisinin geleceği duyuruldu ve bunun üstüne bir de anime serisinin geleceği... duyurulmadı aslında ama çıkan haberler doğruysa öyle bir plan var gibi görünüyor.

Ghibli'nin ilk CGI animesi Earwig and the Witch'in 30 Aralık'ta televizyonlardan yayınlanacakmış.

Gundam'ın yaratıcısı Tomino Yoshiyuki, Reconguista derleme filmleri haricinde 3 Gundam projesiyle daha ilgileniyormuş. Filmler bittikten sonra duyuracakmış ne olduklarını. Kurtul şu Reconguista'lardan be artık Tomino reis! Kimsenin umurunda değiller!

Şu an AoT'yle birlikte en çok beklediğim anime olan Muv-Luv: Alternative'in yayın tarihi belli oldu: Ekim 2021.



BORUTO, KISHIMOTO'YA EMANET

Boruto mangasının yazarı (çizeri değil) Ukyo Kodachi, 51. bölümle birlikte görevini bırakıyor ve onun yerine Masashi Kishimoto, yani Naruto'nun orijinal yazarı ve çizeri geçiyor (sadece yazarlık yapacak ama). Ekip bu görev değişiminin en başından beri planlandığını söyledi (inanalım mı?). Boruto okumadığım için bilemiyorum, Kodachi'ye haksızlık etmeyeyim ama Kishimoto işin içine giriyorsa Boruto için iyi bir dönem başlıyor demektir bence. Tam da Naruto - Naruto Shippuden misali zaman atlama olacak diye tahmin edilirken hem de.



DEMON SLAYER

KISA KISA

Demon Slayer filmi Your Name.'i ve Frozen'ı geçerek Japonya'da şimdiye kadar en çok hasılat yapan 3. film oldu. 2. sırada Titanic, ilk sırada Spirited Away var ama Demon Slayer hâlâ gösterimde, gelecek aya ilk sıraya oturdu haberi yapabilirim yani. Film ayrıca 2020'de şimdilik dünya çapında en çok hasılat yapan 7. film.

Attack on Titan mangası, aylık Bessatsu Shounen dergisinde, tamamen renklendirilmiş şekilde tekrar yayınlanmaya başlıyor. Manganın inanılmaz bir detay seviyesi yok zaten, o yüzden renklendirme bozmaz, bilakis güzelleştirir AoT mangasını diye düşünüyorum.

Eagle Tannon diye çok da meşhur olmayan bir komedi animesi var. Bu anime Japonya'da reklam kampanyalarıyla biliniyor. Bu yıl "yeni yıl takvimimizden 1.000 tane alırsanız yeni animede siz başrol olacaksınız" diye bir şey yapmışlar. Amaçları sadece ses getirmekmiş aslında, kimsenin gerçekten alacağını düşünmemişler ama bir çift gerçekten de 1.000 tane takvim alıp evlerinin odalarının birine komple takvim doldurmuş. 11.500 dolara geliyor o kadar takvim. Aslında düşününce zengin olsam sevdiğim bir animede yer almak için verirdim o parayı ben de.

Sony'nin 1 milyar dolara Crunchyroll'u alacağı konuşuluyordu, söylentiler daha da arttı.

Japon Animasyon Birliği, anime sektörünün değerinin 2019'da 24 milyar dolara çıktığını, yani %15 değer kazandığını açıkladı.

Çeşitli anime stüdyolarının ortaklaşa kurduğu AnimeLog ismindeki YouTube kanalı açıldı. Bazı klasik animeleri ücretsiz, altyazılı ve resmi şekilde izleyebiliyorsunuz. Şu an sayıca az anime var ama zamanla artacak.

Moda markası Moschino'nun yeni kreasyonundaki Anime Antoinette serisinde kullanılan görsellerin Rose of Versailles'ten çalıntı olduğu konusunda çok ses çıktı bu ay. Moda markası yorum yapmadı ama göz var nizam var, bariz çalmışlar hakikaten :)

Kolay erişilebilir hizmet vermek yerine site kapatarak korsanın önüne geçilebileceğine 20 yıldır ısrarla inanan yetkili merciler Nyaa'nın faaliyetlerini durdurmasını istedi, Nyaa da olmaz dedi, hatta "kapatılırsak altyapımızı herkese açarız ki bizim ardımızdan gelenlere kolaylık olsun" diye de ekledi.

800 binden fazla kişinin katıldığı dev bir ankette en beğenilen web mangası oylandı. Birinci sırada Crown Days on Fes yer alırken ikinci Tripped into an Otome Game, üçüncü de Cherry Magic oldu.



TÜRKİYE TAKVİME GERİ DÖNMÜŞKEN BİRAZ BAHSETMEMEK OLMAZ

FORMULA 1 ÇEVRE DOSTU OLABİLİR Mİ?

GÜLHİS CANPOLAT

Formula 1'in sorunları saymakla bitmez. Ama bir şeyin sıkıntılı olması, üzerine gidilmediği anlamına gelmiyor. Daha benim bu yazıyı yazdığım gün, Bahrain Grand Prix'sinde Haas pilotu Romain Grosjean öyle bir kaza yaptı ki, ben yarışı izlerken dedim "Eyvah, gitti adam!"

Ki belki birkaç sene önce olsa gerçekten de kurtulamayabilirdi bu kazadan. Aracı bariyerlere sıkıştı, ikiye ayrıldı, alev aldı ama milletin "çirkin görünüyor" diye burun kıvırdığı Halo adamın hayatını kurtardı.

Bütün bunları neden anlatıyorum? Çünkü Formula 1'de gelişmeler sadece daha hızlı gitmek üzerine değil. Tabii genel olarak yarış sporlarının yemesi gereken kırk fırın ekmek var daha. Ulaşılabilir sayılmazlar, ekonomik hiç değiller ve gittikçe yeni kuşaklarla bağlantılarını da yitiriyorlar. Bu konuda neden hâlâ eSporların üzerine biraz daha ciddi bir şekilde eğilmediklerini merak etmiyor değilim ama o başka bir yazının konusu.

Bir motor ne kadar yeşil olabilir?

Aslında bayağı yeşil olabilir. 2019 senesinin son yarışında konuşan FIA başkanı Jean Todt motor sporlarının önünde, üzerine düşülmesi gereken iki konu olduğunu söylemişti: Güvenlik ve yarışların doğaya etkisi.

Formula 1'de güvenlik üzerine yapılan iyileştirmelerle karşılaştırılınca, yarışların çevreye olan etkisi bayağı yeni kalıyor. Evet, elektriğe dayalı sistemler ekleniyor gittikçe ama 2009'da opsiyonel olarak eklenen KERS (Kinetik Enerji Geri Kazanım Sistemi) ile 2014'te yeniden motorlara eklenen, yakıt odasına basınçlı hava veren turbo sistemi dışında çok da bir yeşillenme göremedik.

2018 yılında F1'in toplam karbon emisyonu 256,551 tondu. Buna izleyicilerin tahmini yolculukları, vesaireleri dâhil değil. Sadece F1. Bunun %45'i lojistik, yani hava ya da kara yoluyla her şeyin yarıştan yarışa taşınması. %27,7'si personellerin yolculukları. %19,3'ü fabrikaların karbon salınımı, %7,3'üyse çeşitli organizasyonlar sonucu ortaya çıkan karbon.

Bunların yanında, araçlardan çıkan %0,7'lik karbon emisyonu çok komik kalıyor fakat bu bir sürpriz değil. Bir araç yakıtı ne kadar verimli kullanıyorsa karbon emisyonu o kadar düşük olur. F1 araçlarının da son derece verimli olduğunu söylememe gerek yok sanırım.

10 seneye kim öle, kim kala...

F1 organizasyonu sözcüsü bu yılın başında, 2030'a kadar karbon emisyonlarını nötrlemeyi planladıklarını söylemişti. Nötrlemekten kasıt sıfırlamak da değil bu arada, bu çok mümkün de değil gerçi; çevreye verdiği zararı bir şekilde bertaraf etmek.

Ağaç dikmekten falan bahsediyorlar anlayacağınız. Mümkün olduğunca her şeyin geri dönüştürülebilir olmasından ve İkinci Jenerayson Biyoyakıtlara geçilmesinden bahsediyorlar. Ama bahsediyorlar yani, bu "bahsedilenlerin" gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğini sormak da bize kalıyor elbette. Ve bu on senelik bir plan. Sen milyar dolarlık organizasyonsun. Bir şeyler yap!

İşin gerçeği şu ki, F1 ve motor sporlarının yeni izleyicilere ihtiyacı var. Evet, F1'deki teknolojik gelişmelerden süpermarket zincirleri bile faydalanıyor ama sonuç itibariyle izleyicisiz şov olmaz. Ve biraz daha yeşil bir görüntü çizmezlerse gözden düşmeye devam edecek motor sporları. Umuyorum ki bu planların altından biraz da olsa gerçek icraatlar çıkar.

Ay'dan haberler

Kimi taş toplamaya, kimi ağıt yakmaya

Bu ay Ay'la ilgili ilginç birtakım haberlere denk gelince, dedim biz güzel Ay'ımızı ne kadardır bu sayfalarda ağırlamıyorduk, yer verelim işte isabet olur.

Aslında haberler gene Dünya'dan. Evvela Çin uzun zamandır ertelegeldiği Chang'e 5 misyonunu, Kasım sonunda gerçekleştirmeye hazırlanıyor. Aslında bu fırlatma 2017 için planlanmıştı ama sonradan roketin motor dizaynları değişikliğe uğradığından, üç sene daha beklemek gerekmiş. Mons Rümker isimli volkanik bölgeye inecek servis modülü yaklaşık iki kilo kadar materyal toplayıp dünyaya dönecek. Misyonu önemli hale getiren bir detay da 70'li yıllardan beri ilk defa böyle bir işe girişilmiş olması.

Diğer haberimizse bir tık daha magazinsel. Daha önceden Pikachu isimli bir kedinin küllerini Ay'ın yörüngesine bırakmış olan Celestis isimli şirket, şimdi insan kalıntılarını Ay'a taşımaya hazırlanıyormuş. Kalıntıları Ay'a gidecek isimler arasında Arthur C. Clarke gibi epey ünlüler isimler de var. Allah geçinden versin tabii ama ilgilisine duyuru: 12.500 dolar vermeniz durumunda istediğiniz kişiye Dünya manzaralı bir mezarlık hediye edebilirsiniz. ■ İHSAN A.





BioNTech/Pfizer aşısı için geri sayım

11 Aralık kritik tarih

Bilim insanları Uğur Şahin ve Özlem Türeci'nin başında bulunduğu Almanya merkezli BioNTech ve Pfizer aşısını mutlaka duymuşsunuzdur son dönemde. %95'lere varan koruyuculuğu olduğu söylenen, hatta çözüldükten beş gün sonrasına kadar buzdolabında dayanabilen bu yeni Covid-19 aşısı, eğer işler yolunda giderse Noel öncesi kullanım safhasına geçmiş olacak.

Öte yandan Avrupa Birliği de gelişmeleri yakından takip ediyor. AB Komisyonu Başkanı Ursula von der Leyen, Avrupa İlaç Ajans'ının, Aralık ayı ortalarında sadece Pfizer'in değil Moderna'nın aşısına da geçici ruhsat verilebileceğini açıklamıştı. Şimdilik ajans, ABD'deki Gıda ve İlaç Dairesi (FDA) ile günlük istişarelerde bulunuyor. İstisnai bir kavram olan şartlı pazarlama yetkisine dair nihai kararın olumlu olması durumunda aşı, ajans tarafından 11 Aralık'ta internet üzerinden canlı şekilde halka duyurulacak.

Her ne kadar bu aşı haberleri sevindirici olsa da bu tabii ki hemen normalleşme kafalarına girmemek gerek. Muhtemelen evvela tüm ülkelerde risk grubundaki insanlar aşılanacak, sonrasında genele doğru yayılma olacak. O yüzden bir süre daha gevşemeden hayatımıza devam etmemiz gerekecek. ■ İHSAN A.

İnsanlar o kadar çok sahte "Series X yanıyor" videosu çekti ki Microsoft "lütfen Xbox'ın içine vape dumanı üflemeyin" diye açıklama yapmak zorunda kaldı.



El altından negatif Covid-19 testi sonuçları satılıyormuş, nasıl bir türüz biz ya...



Birilerinin tam 1 milyar dolarlık bitcoin'i var!?

Kimin parası bu?

Yedi yıldır ilk defa birileri bu kadar büyük bir meblağ transfer ediyor. Olay sadece anonim bir bitcoin cüzdanı sahibinin 1 milyar dolarlık bitcoin transfer etmiş olması değil. Bu bitcoin, artık aktif olmayan Silk Road adlı darknet sanal marketinden çıkmış.

İşi yapan Silk Road'un kurucusu Ross Ulbricht olamaz. Kendisi 2013 yılından beri hapiste.

Söz konusu bitcoin'ler 9 Mayıs 2012 tarihinde Silk Road'un kasasından çıktığında 350,000 dolara tekabül ediyormuş. Bu bitcoin'ler kimindi, kimin eline geçti? Bilinmiyor.

FBI 2013'te yaptığı bir baskında yaklaşık 174,000 bitcoin ele geçirmiş ama tahminlere göre internette hâlâ dolaşımda olan yaklaşık 450,000 bitcoin, yani 6,8 milyar dolar var.

Bir bitcoin'in özel parolasını tahmin etmek mümkün bir iş değil. 256-bitlik numaranın şu anda sahip olduğumuz süper bilgisayarlar tarafından bile tahmin edilmesi evrenin yaşından daha uzun bir süreye tekabül ediyormuş. Sormayın vallahi, ben de anlamıyorum.

Ama cüzdan dosyası başka bir mesele. Bu dosya bir şekilde internete sızarsa ve parolası da yeterince kısaysa, bilgisayarların bu dosyaya girmesi mümkün olabiliyormuş. ■ GÜLHİS

Kızamık yeniden patlıyor!

Siz hâlâ çocuğunuza aşı yaptırmayın. Bravo.

Dünya Sağlık Örgütü'nün yaptığı açıklamalara göre geçen yıl 207 bin insan kızamık yüzünden yaşamını yitirdi. 2016'dan bu yana kızamıktan ölenlerin sayısı yaklaşık ikiye katlandı. Bir ülkede kızamığın salgına dönüşmemesi için çocuk ve yetişkinlerin en az yüzde 95'inin kızamık aşısı olması gerekiyor. Kızamığın tedavisi için ilaç yok fakat aşı yoluyla korunmak mümkün.

Biliyorsunuz son yıllarda aşı karşıtı tuhaf bir akım var. Yok aşılar çocukların akıl sağlığıyla oynuyor, yok beynimize çip takıyorlar, aşılar gey yapıyormuş falan filan acayip ucuyip komplo teorileri havada uçuşuyor. DSÖ'nün en büyük endişesi de Korona komplo teorilerinin bu aşı karşıtı akımı beslemesi. Çünkü gördüğünüz üzere, bu akımın etkilerini artık net bir şekilde görebiliyoruz.

Bu bilgiler doğrultusunda, aşılar konusunda acil eğitime ihtiyacımız olduğunu düşünüyorum. ■ GÜLHİS



Mars'ta ilk evler cam kubbeler altında

İleride Mars bir günde kurulmadı diyeceğiz

Elon Musk pandemi dönemindeki saçma sapan hareketleri bir yana, bu aralar eski mevzulara yavaştan geri dönüyor gibi: Kendisi bu ay Mars'ta ilk göreceğimiz medeniyet kırıntısının cam kubbeler altında kurulmuş evler olacağını açıkladı. Musk, Mars'ı yaşanabilir hale gelmesinin kendi yaşam süresince görebileceği bir şey olmayacağı gerçeğiyle barışık şekilde, Mars'a giden ilk yolları böyle böyle döşüyor işte. Kendi payıma kendisine kocaman bir aferin yolluyorum buradan.

Mars tabii uzak gezegen. Musk 2026 itibariyle ilk insanlı Starship misyonlarına başlamayı planlıyor. İlk etapta ana bir üs inşa edilecek, uzay mekikleriyse ilk yaşam alanları olacak. Sonra işte yavaş yavaş gelişecek işler, yaşam destek ünite merkezleri, seralar, yeni yaşam alanları vs. Gerçekten Musk'ı sevmeyebilirsiniz ve bunun için de birçok sebep var, ama şu uzun vadeli planlarını takdir etmemek elde değil gerçekten. ■ İHSAN A.



Venüs'te hayat var iddiaları yanlış veri kurbanı mı?

Erken fosfine gelinmiş

Hatırlayacağınız üzere Eylül ayında ortalık "Venüs'te yaşam izine rastlandı!" tarzı haberlerle dolmuştu. Bir grup bilim insanı Venüs'te fosfin (renksiz ve dünya standartlarında ölümcül bir gaz) buldu diyeydi tüm bu tantana; zira bu molekülü dünyada oksijensiz ortamda anaerobik canlılar üretiyor falan filan ya. Ama artık ne olduysa, ilk gözlendiği söylenen fosfin miktarının ilk başta düşünüldüğü kadar yüksek olmadığı anlaşılmış. Hayır yani neyi karıştırmışlar onu da anlamadım? Neyse ileride daha fazla sorun yaşarlarsa, veri değerlendirmede dünya lideri olan bizim Sağlık Bakanlığı'na bir danışabilirler.

Yalnız tabii sırf fosfin var diye Venüs'e sevdalanmadık herhalde! Bilim insanları Venüs'te fosfin olmasa bile hâlâ oraya gitmeyi denememiz gerektiğine inanıyor. Ayrıca gezegendeki gerçek fosfin miktarını belirlemek için son bir sonda daha yollamamız gerekiyor. Dolayısıyla bu mesele daha kapanmış değil. ■ İHSAN A.

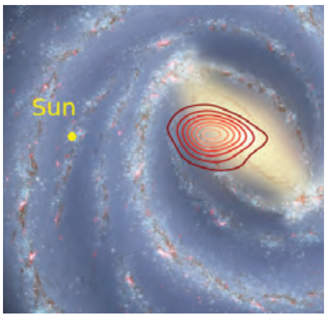


Samanyolu içinde fosil galaksi

Uzayda kartlar yeniden... yok lan o başkaydı

Fosil dediğimizde aklınıza ilk böcek veya ne bileyim dinozor tırnağı falan geliyorsa, başlığı görüp de ben bunca zamandır mağarada mıydım diye üzülmeyin. Yani herhalde herkes bu kelimeyi ilk duyduğunda ebat olarak ufak tefek şeyler düşünüyordur. Ama işte bu ay öğrendik ki devasa galaksiler de fosilleşebiliyor (çaktırmayın, önceden de fosil galaksiler keşfedilmiş, ama işte giriş önemli). Neyse artık, belki ileride Alan Grant'ın astro-paleontolog olmuş küçük küçük torununun girişte casual şekilde takıldığı filmler izler, mutlu oluruz.

Liverpool'daki John Moores üniversitesinde görevli araştırmacıların bulgularına göre, Herkül ismini taktıkları fosil galaksi yaklaşık 10 milyar yıl önce Samanyolu'yla çarpışmış (Gurren Lagann fırlatmıştır - Ö). Herkül'ün keşfi şu iki sebepten çok önemli: Evvela kendisinin Samanyolu'na gömülü olma hali, standartların çok ötesinde bir derinlikte. İkincisi de bu tarz geniş ve gömülü olduğu galaksinin tam merkezinde olan fosilleri, esas galaksiden ayırmak çok zor.



Şimdi bu bilgilerle galaksimiz nasıl oluşmuş, başka ne olmuş ne bitmiş, bunun gibi daha birçok şey öğreneceğiz. Bu vasıtayla sizi galaksimizin oluşumunu gösteren şu simülasyona yönlendireyim: tinyurl.com/ogz-158-saman ■ İHSAN A.



Artık biz de kızılötesi görebileceğiz!

Kızılötesi de bizi– (spotun geri kalanı aşırı klişe uyarısı verdiğinden imha edilmiştir)

Bir kamera yardımıyla oluyor bu tabii ki. Biz insanlar, ultraviyole ve kızılötesi arasındaki ışıkları görebiliyoruz ve aslında bu, var olan tüm ışığın çok küçük bir kısmı. Ki kızılötesi ışığı görünür hale getiren cihazlar zaten vardı fakat Tel Aviv Üniversitesi'ndeki araştırmacılar bu teknolojiyi çok daha ulaşılabilir ve ekonomik bir hale getirmek istiyorlar.

Ürettikleri sistem, bir kameraya takıldığında, cisimlerden yansıyan kızılötesi ışığı görüntüye çeviriyor. Bu, sadece uzaydan gelme gibi duran fotoğraflar çekmek için kullanılabileceği gibi; hidrojen, karbon ve sodyum gibi kızılötesi ışık altında parlayan gazların tespit edilmesi için ya da kanserli hücrelerin belirlenmesi için de kullanılabiliyor.

Bunun yanı sıra, bu teknolojiye sahip bir uydu, atmosferi kirleten gazların nerelerden çıktığını ya da uranyumun ve patlayıcı maddelerin yerini de tespit edebilir olacak. ■ GÜLHİS



Papa'nın resmi Instagram hesabı seksi bir fotoğraf beğenince Vatikan karıştı. Fotoğraftaki model "resmen kutsanmış oldum, kesin cennetliğim" falan diyerek bayağı eğlendi tabii.



PLAYST

PlayStation (şu fragmanların sonlarındaki ablanın sesiyle, "presteşon" şeklinde okuyunuz)

ÖMER AKDAĞ

Veee yıllarca bekledik, yıllarca konuştuk, nihayet PS5'e kavuştuk!

Önceki PS'lerin çıkışının aksine PS5 ilk gününden itibaren "bir sürü" olmasa da "yeterince" oyunla beraber geldi. Konsolun yanında gelen Astro's Playroom'un yanı sıra Miles Morales'tir Demon's Souls'tur hep güzel oyunlar (hoş lanet olsun o Demon's Souls'a, Onur benim yanımda oynadı da nasıl küfrediyor oynarken görmeniz lazım, oynayasım vardı ama onu izledikten sonra kaçtı, çekilir işkence değil valla, o hapishane bölümü falan nedir öyle... Neyse...). PS Plus Koleksiyonu da ayrıca süper bir hizmet tabii.

Ama oyunlar değil konumuz şimdi, konumuz konsolun kendisi.

Tasarım

Tasarım dediğimiz öznel bir konu elbette, kimi ayıtın tipini beğenir, kimi beğenmez. Ben beğenen taraftayım, çok şık olduğunu düşünüyorum, baktıkça bakasım geliyor. Ama Tuğbek Abi'nin şu söyledikleri de akla yatkın değil diyemem: "Konsol tasarımı nötr olmalı. Evler çok farklı atmosferlere sahip olabiliyor. Örneğin ahşap veya taştan bir dağ eviniz varsa, evin içini buna göre tasarlamışsanız, PS5 gibi fütüristik bir tasarıma sahip bir konsol çok abes durur. Birkaç tasarım seçeneği olsaydı, onlardan biri bu olsaydı hiç sorun etmezdim ama buna mahkûm olmak bir sorun. PS4 veya PS4 Pro için bunu diyemem, onlar her yere uyum sağlayabilen tasarımlara sahipler." Yani evet, PS5'in çok karakter sahibi, fütüristik bir tasarımı var ve bu kimi evlerde gerçekten saçma durabilir, tasarım konusundaki bu sorunu göz ardı etmemek gerekir. Ama benim gibi evini spotçudan döşeyen, iç tasarım kasma lüksü olmayan çoğunluktansanız da çok önemli değil tabii. Demin dediğim gibi, zevk meselesi ve cihazın yanlarındaki beyaz tabakalarını çıkarıp, satılan farklı tabakaları takabilmek gibi opsiyonlarınız kesin olacaktır ilerleyen zamanda.

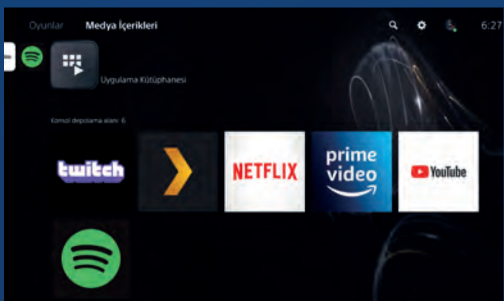
Bir tek konsolun boyutlarının gerçekten büyük olduğunu bir kez daha hatırlatmak isterim. 39x9x26 santimetre boyutlarında PS5 ve öncesinden emin değilim ama son 25 yılda çıkmış en iri konsol. Yanında gelen ayağını ayarlayarak (ayarlamak çok kolay) yatay veya dikey kullanabiliyorsunuz. Garip bir uyarı gibi gelebilir ama, evde kedi-köpek varsa dikey kullanmayın. Ufak bir sarsıntıyla devrilecek hali yok cihazın tabii, o kadar narin durmuyor ama hayvanların sağı solu belli olmaz, sonra düşüp kırılırsa "Ömer'in sözünü dinlemedim ah vah" etmeyin.

Bir de tasarım konusunda açma-kapama düğmesinin ve disk çıkarma düğmesinin bildiğiniz basılabilir olması, dokunmatik olmaması konusunda Sony'e ekstra teşekkür ederim. PS5'i bağlarken PS4'ümün kablosunu çekecektim, elbette ki elim yanlışlıkla açma tuşuna dokundu, konsol açıldı. Bir de onun açılmasını, konsolu tekrar kapatmayı falan bekledim PS5'i bağlamadan. Sevmiyorum dokunmatik düğme.

ATION 5







Arayüz

Arayüz PS4'ünküyle bir yandan çok benzer, bir yandan onunkinden çok farklı.

PS4 kullanmışsanız çok bir yabancılık çekmezsiniz. Yine yatay bir ana menümüz var, sırasıyla sola en son kullandığımız oyunlar diziliyor. Zamanla büyüyen TV'lere uyumlu olması adına daha küçük ikonlar kullanılmış ama genel olarak aynı mantık devam ediyor.

Bu ana menüde birkaç önemlimsi değişiklik var. Birincisi PS Store artık ayrı bir uygulama gibi çalışmıyor, direkt menünün içinden kullanılabiliyor. Pratik olmuş. Bir diğeri, oyunlar ve medya uygulamaları iki ayrı ana başlık bu kez. En yukarından Medya İçerikleri kısmına girip Netflix, Spotify gibi uygulamalara oradan erişiyorsunuz artık. Bu da pratik gayet. Bir diğer fark da Ayarlar menüsü. Buradaki ana listede artık daha az seçenek var, eskiden ana listede bulduğunuz bir şeyi artık başka seçeneklerin altında bir yan başlık şeklinde bulabilirsiniz yani. Buranın da daha derli toplu olduğunu düşünüyorum.

Bu ana menünün dışında artık bir de gamepad'in ortasındaki PS tuşuna bir kez bastığımızda ulaşabildiğimiz bir arayüzümüz daha var. İndirmelerimiz/güncellemelerimiz, arkadaş listemiz, konsolu dinlenme moduna alma / kapatma gibi seçeneklerimiz hep burada ve burasını "şu seçenek olsun, şu olmasın" şeklinde belli bir yere kadar kişiselleştirebiliyorsunuz. Burası da genel olarak kullanışlı ama "aynı anda iki oyun çalıştırma opsiyonu zaten yok, neden son oynadığım oyunlar için ayrı bir menü var, ana menüden de görüyorum aynısını" veya "neden konsol uyutma/kapatma seçeneği te en sonda, eskisi daha pratikti" gibi ufak tefek şikâyetlerim de yok değil.

Bir de kupa menüsünü pek beğenmedim. Bunları kart şeklinde tasarlamışlar ama kupa açık-

GERİ UYUMLULUK

PS5, PS4'teki oyunların %99'uyla geri uyumlu. PS1-2-3 oyunlarıylaysa bir geri uyumluluk yok. Uyumlu olduğu PS4 oyunlarının bazılarında PS5 güçlendirmeleri de var hatta. Şu an sadece FF15'e bakabildim ve kim ne derse desin 60 fps muhteşem bir şey!!! Ama bir geliştirmesi olmayan RDR 2 falan da denedim, onlarda da yükleme süreleri göz yaşartıcı seviyelerde düşük.

PS5'te 60 fps'de çalışan oyunlardan bazılarını sıralayayım (EVET BLOODBORNE HÂLÂ 60 FPS DEĞİL!):

- Assassin's Creed: Valhalla
- Borderlands 3
- Days Gone
- Destiny 2
- Final Fantasy XV
- For Honor
- Ghost of Tsushima
- Ghost Recon: Breakpoint
- God of War
- Killzone: Shadowfall
- No Man's Sky
- PUBG
- The Last Guardian
- Until Dawn
- Yakuza: Like a Dragon



Hem Türkiye'de hem dünyada şu an stok sıkıntısı yaşanıyor. Bulabilirseniz fiyatı 8.300 TL. Daha ucuz olan dijital sürümse henüz ülkemizde satılmıyor.



PS PLUS KOLEKSİYONU

- Batman: Arkham Knight
- Battlefield 1
- Bloodborne
- Call of Duty: Black Ops III – Zombies Chronicles Edition
- Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
- Days Gone
- Detroit: Become Human
- Fallout 4
- Final Fantasy XV – Royal Edition
- God of War
- Infamous: Second Son
- Monster Hunter: World
- Mortal Kombat X
- Persona 5
- Ratchet and Clank
- Resident Evil 7
- The Last Guardian
- The Last of Us Remastered
- Uncharted 4: Bir Hırsızın Sonu
- Until Dawn

lamaları iki satıra uzadığı zaman kartın içine girip oradan açıklamayı okumanız gerekiyor örneğin. Görsel olarak güzel, kullanışlılık açısından eskisinin gerisinde buldum kupa listesini.

PS Plus

Ben ne PC'de ne konsolda pek multiplayer oynamayan biri olarak, üzerinden yıllar geçmiş olsa da hâlâ garip buluyorum multiplayer oynamak için aylık ücret vermek gerekmesini ama Sony'nin en büyük gelir kaynağı olabilir PS Plus, bu sistemi bırakmalarını da beklemiyorum tabii. PS5'te de değişen bir şey yok, zam gelen fiyatlar sonrasında multi oynamak istiyorsanız aylık 40 lirayı (yıllık verirseniz aylık 15 lirayayı) paşa paşa vereceksiniz.

Ha PS Plus üyesiyseniz size aylık olarak ücretsiz oyunlar veriliyor, bazen güzel şeyler de oluyor aralarında (Bloodborne bile verilmişti bir ara). O ücretsiz oyunların da hakkını yemeyeyim şimdi.

Yalnız PS5'le beraber PS Plus'ın işlevleri biraz daha arttırılmış. Mesela bir oyundaki gizli bir nesneyi nasıl bulacağınızı çözemediniz mi? PS tuşuna basıyorsunuz, orada "bölümdeki ilk giz şöyle bulunur", "ikinci giz böyle bulunur" şeklinde kısa videolar oluyor. Oradan hızlıca öğrenip uygulayabiliyorsunuz. Açıp Youtube'dan bulmaktan çok farklı değil, sadece daha pratik. Böyle sadece pratiklik sağlayan ek özelliklerin ek ödeme istemesi konusunda çok bir şikâyetim yok şahsen.

PS Plus Koleksiyonu

Eğer PS Plus üyesiyseniz PS4'e çıkmış olan 20 oyuna direkt erişiminiz oluyor. Liste gerçekten şahane ve bu listedeki oyunların birçoğu PS5 için güçlendirilmiş şekilde geliyor. Şu kenardaki listede oynamak istediğiniz bir oyun mutlaka vardır diye tahmin ediyorum (ah bir de P5'in düzü değil de Royal'ı olsaydı...).

CPU: AMD Zen 2 bazlı, 8 çekirdekli, 3.5 GHz hızında (SMT ile)
GPU: Özel Radeon RDNA 2, 10.28 TFLOP, 36 CU, 2.23 GHz hızında
RAM: 16 GB GDDR6, 256 bit, 448 GB/s
Dahili Depolama: 825 GB özel SSD, 5.5 GB/s IO hızı
Genişletilebilir Depolama: NVMe SSD slotu
Harici Depolama: USB HDD desteği
Optik Sürücü: 4K UHD Bluray sürücü (sadece dijital olmayan versiyon için)

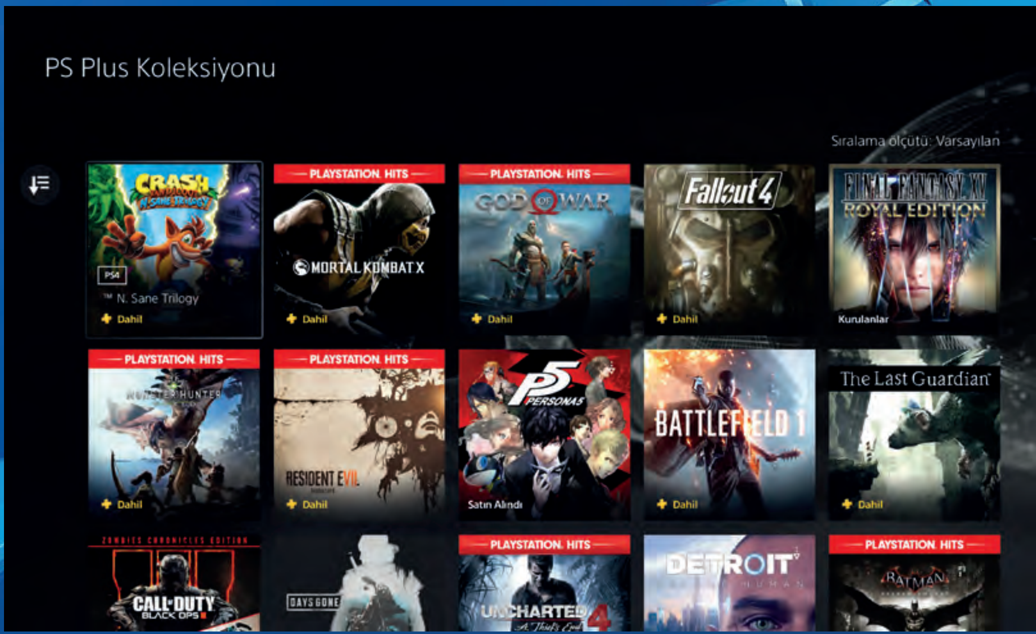
Teknik Özellikler

PS4 ilk çıktığında teknoloji harikası değildi çeşitli sebeplerle ama PS5 öyle denebilir. Her ne kadar fiyatı kurlar ve vergiler nedeniyle çok abartı olsa da bu Türkiye fiyatlarıyla bile bu derece güçlü bir PC'den daha ucuz. Eğer 4K bir televizyonunuz varsa zaten aradaki fark sizin için çok bariz olacaktır ama 4K'nız yoksa bile yine de hissedilir bir kalite farkı bazen grafiklerde (Demon's Souls) bazen fps'de (Miles Morales) var.

Yine de görsellik olarak öyle aman aman bir uçuş beklemeyin. Asıl uçuş SSD'de, yani yükleme sürelerinde. Hani bir teknolojik gelişme olur, "zamanında (bir ay önce) nasıl katlanıyormuşuz biz ya" dersiniz ya, cidden bunu dedirten bir fark var arada. PS4 oyunlarında 4-5 kat daha hızlı yükleme olması bir kenara, direkt PS5 oyunlarında yükleme yok gibi bir şey hakikaten. Miles Morales oynayayım diyorsunuz, oyun çat açılıyor, hızlı seyahat edeyim diyorsunuz, çat şehrin öteki tarafındasınız. Belki SSD'den PC oyunları oynayabilenler "sen nerede kalmışsın birader" diyebilir ama şahsen benim için çok yeni ve büyük bir konfor oldu yükleme ekranlarından kurtulmak.

Ha SSD'nin boyutunun bayağı küçük olduğunu, sürekli sil-indir işlemi yapmak gerektiğini de not etmeden geçmeyeyim. Bu durum kotalı veya yavaş internet sahiplerini üzebilir.





DualSense

DualSense'in tasarımı şık buldum. Tıpkı PS5'in kendi tasarımı gibi DualSense'in tasarımı da sivri ve fütüristik tabii, beğenip beğenmemek kişinin kendisine kalmış ama kullanım olarak geleneksel PlayStation tuş dizilimi aynen yerinde duruyor. Bir tek tıpkı DualShock 4'te olduğu gibi büyük bir alanı touchpad'e ayırmalarını tuhaf buldum. PS4'te touchpad'i hakkını vererek kullanan çok az oyun vardı, onu atsalar, yerine 4 ekstra tuş ekleseler daha çok sevinirdim.

Ama DualSense'in asıl gücü dışında değil içinde. Switch'in JoyCon'larında da kullanılan haptic feedback teknolojisini kullanıyor kol ve DualShock 5 değil de DualSense ismini almasının sebebi de bu titreşim teknolojisi. Titreşim hissiyatını anlatması güç tabii. Titreşim genel olarak DualShock'takinden daha az güçlü ama daha derinden ve daha hassas. Titreştiğinde sizi "lan n'oluyor" diye oyundan koparmıyor, çoğu durumda fark etmiyorsunuz ama yaptığınız her harekette, bulunduğunuz her yüzeyde farklı ve inandırıcı bir tepki vererek sizi alttan alta oyunun içine daha çok çekiyor. En azından bu teknolojiyi şimdilik tek hakkıyla kullanan oyun Astro's Playroom'da öyle. Diğer oyunlar henüz tam özümseyememiş bu yeni titreşim teknolojisini ama zamanla haptic feedback'i iyi kullanan daha fazla oyun kesin göreceğizdir.

Bu haptic feedback'in bir diğer önemli katkısı da tetik tuşlarına, yani R2-L2'ye. Bu tuşlar duruma göre daha sert veya daha yumuşak hale gelebiliyor. Örneğin Astro's Playroom'da bu tuşlarla jetpack kullanıyorduk ve bu tetik tuşlarının duruma göre kasılması, gevşemesi çok fark yaratıyordu. Özellikle ok-yay kullanan oyunlarda veya yarış oyunlarında çok işe yarayacağını şimdiden söyleyebilirim.

Share butonunun ismi değişmiş, Create butonu olmuş onun dışında. Ekran görüntüsü ve video almak gayet kolay. Resimlerin ve videoların orasını burasını kesme gibi temel işlevler de gayet rahat halledilebiliyor. İlgilileri rahat edecektir.

DualSense'in dâhili mikrofonu olduğunu da not etmeden geçmeyeyim. Multiplayer sevenler için hayati bir özellik kesinlikle.

Kutunun içinden 1 tane DualSense çıktığını, ikincisini almak için 1.100 TL daha bayılmanız gerektiğini de ayrıca not edeyim tabii.

Yani

PS5 güzel alet, güçlü alet. Özellikle 4K televizyona sahip olanlar için görsel anlamda ciddi bir fark yaratıyor. Onun dışında sağlam oyunlarla çıktı, geri uyumluluğu da tatmin edici seviyede.

Ama PS5'in 2 özelliği dışındaki bütün her şeyi için "iyi, güzel, olmasa da olurdu ama iyi olmuş, aferin" modundayım. O 2 muhteşemliğin biri yükleme sürelerindeki düşüş, diğeri de DualSense. Yükleme süreleri oyun tecrübenizi zaten direkt etkiliyor, DualSense'teki haptic feedback teknolojisi de tecrübenizi direkt etkileme potansiyeline sahip, sadece şimdilik fazla oyun onu hakkını vererek kullanmıyor.

Kısacası PS5 öyle dağları taşları yıkan, yepyeni, über bir şey değil ama "evet yeni nesle geçtik artık" dedirttirmeyi de başaran, sağlam, oyun tecrübenizi yeterince iyi bir şekilde yükselten bir cihaz. İlk günden bir sürü oyun sunabilmiş olması da büyük bir başarı. Maddi imkânınız el veriyorsa, PS5 alırsanız pişman olma ihtimaliniz pek yok.





XBOX SERIES X

Xbox One.5 (bir tek benim aklıma gelmiş olamaz bu)

SABRİ E. SABANCI

Xbox One'ın çıkışının nasıl bir facia olduğu anlatmama gerek yok sanırım burada. Hepimiz neler olduğunu hatırlıyoruz: Ama Phil Spencer, Xbox markasının başına geçtiğinden beri bayağı pozitif gidiyorlar. Özellikle Game Pass olsun, özel oyunların PC ve Xbox'ta aynı zamanda çıkması ve kayıt dosyalarından ayarlara kadar her şeyi platformlar arası aktarabiliyor olmamız olsun tamamen oyuncuların adına verilen güzel kararlardı. Şimdi de Phil amcamızın markanın başında olarak geliştirdiği ilk konsol nasılmış, görelim bakalım.

Tasarım

İlk gösterildiğinden bu yana Series X'in en tepki toplayan taraflarından biri olsa gerek tasarımı. Bildiğiniz ufak bir PC kasası şeklinde, 30x15x15 boyutunda dikdörtgen bir alet. Tepesinde 130 milimetrelik fanının dışarı sıcak hava atması için delikli bir kısım var ve hayır, altındaki yuvarlak ayak maalesef çıkarılabilir değil. Çıkarmanız için konsolu açmanız gerekiyor ama altında maalesef tepedeki gibi delikler olmadığından pek de manası yok. Konsolun mat siyah boyası da TV ünitelerinde ya da monitörünüzün yanında aşırı şık duruyor. İlk gördüğümde ben de şüpheli yaklaşmıştım ama şu an TV ve monitörümün arasında hiç de göze çarpmayan bir şekilde oturuyor.

Böyle bir tasarımın seçilmesinin en büyük sebebi tabii ki ısınma problemlerinin önüne geçmek ve konsolu sessiz tutmak. Xbox One X gibi teknik açıdan bayağı başarılı bir konsoldan sonra Series X de bu farklı ve endüstriyel tasarımıyla başarılı bir iş çıkarmış. Herhangi bir şekilde aşırı ısınma ya da fan gürültüsüyle de karşılaşmadım şu ana kadar.

Arayüz

Arayüz hakkında konuşabileceğim pek bir şey yok inanın. Eğer son birkaç yıl içerisinde herhangi bir Xbox One'ı kullandıysanız herhangi bir şekilde yabancılık çekmeyeceksiniz, çünkü Series X'in de arayüzü birebir aynı. Eklenen tek yenilik dinamik arkaplanlar ama onda da şu an çeşit sayısı bayağı az.

Bu bir yandan iyi bir şey, bir yandan da kötü. İyi, çünkü Xbox One'da neredeyse tamamen sağlamlaştırılmış arayüz, Series X'te akıyor. Yeni işlemci ve SSD sağ olsun menüler arası geçişler çok hızlı, Xbox Store'da gezinmek çok rahat, genel olarak her şeyin tepki süresi çok iyi. Fakat işte, bu yeni nesil bir konsol ve insan yeni bir şeyler de görmek istiyor.

Xbox Game Pass (ve Xbox Live Gold)

Xbox'ın son birkaç yıldır en ilgi çekici yanı Game Pass aboneliği olsa gerek. 200'den fazla oyun, üstüne Xbox Game Studios oyunlarını çıktığı gibi oynayabilme gibi imkânlara aylık 30 TL vererek erişebilmek hâlâ bana inanılmaz geliyor. Bunun yanı sıra çevrimiçi oyun oynayabilmeniz için gereken Xbox Live Gold aboneliği de

var, o da her ay 2 tane Xbox One, 2 tane de geriye uyumlu Xbox / Xbox 360 oyunu veriyor fakat Game Pass geldiğinden bu yana verdiği oyunların kalitesi bayağı bir düştü.

İşte bu noktada da Game Pass Ultimate aboneliği devreye giriyor. Hem Game Pass, hem de Gold aboneliği alma planınız varsa aylık 45 TL'ye bu iki aboneliğin yanı sıra PC için Game Pass, ülkemizde şu anlık olmasa da xCloud ve EA Play aboneliklerine de sahip oluyorsunuz. Şu anki ekonomik durumu düşününce Türkiye'deki oyuncuları cezbetmesi gayet normal bir şey.

CPU: AMD Zen 2 bazlı, 8 çekirdekli, 3.8 GHz hızında (SMT ile 3.6 GHz)
GPU: Özel Radeon RDNA 2, 12 TFLOP, 52 CU, 1.825 GHz hızında
RAM: 16 GB GDDR6, 10 GB: 560 GB/s – 6 GB: 335 GB/s
Dahili Depolama: 1 TB özel NVMe SSD, 2.4 GB/s IO hızı
Genişletilebilir Depolama: Özel Seagate 1 TB Genişletme Kartı
Harici Depolama: USB HDD desteği
Optik Sürücü: 4K UHD Bluray sürücü

Teknik Özellikler ve Quick Resume

Xbox One çıktığı gibi "eski teknoloji" olan cihazlardan biriydi. İçindeki Jaguar işlemciden HDD'ye kadar kullanılan her teknoloji ilk yılı doldurmadan çoktan eskimişti bile. Series X şükür ki bu dertten mustarip değil. Hatta konsolun üretimine sırf AMD'nin RDNA2'sindeki her şeye tam erişimi olabilmesi için bayağı geç başlandığını da söylüyor Phil Spencer.

Teknik açıdan en öne çıkan özellik tabii ki de SSD. Geriye uyumlu oyunlarda ve Series X için güncellenen oyunlarda deneme fırsatım oldu ve fark gerçekten inanılmaz. Red Dead Redemption 2, The Outer Worlds gibi daha Series X için güncellenmemiş oyunlarda yükleme süresi yarıya düşüyorken, yeni nesil için yapılmış ya da güncellenmiş oyunlardaysa asıl fark ortaya çıkıyor. Bunu da ilk yaşadığım oyun haliyle NBA 2K21 oldu. Menüden takım seçip maça girmek sadece birkaç saniye. 1 TB boyutu da şimdilik idare etse de yakında Seagate'in Memory Ca-.., ay pardon, genişletme kartlarından almam gerekiyor gibi hissediyorum.

SSD'nin başka bir şekilde işe yaradığı ve Series X'in belki de en "yeni nesil" özelliği olan Quick Resume'dan da burada bahsetmek gerekiyor. Konsolda birden fazla oyun arasında istediğiniz gibi geçiş yapıp kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Ve işin en güzel yanı bu özellik konsolu kapatsanız, fişten çekseniz bile kullanılıyor. Çoğu oyunda gayet problemsiz bir şekilde çalışıyor fakat hâlâ sıkıntıları, eksiklikleri ve çalışmadığı oyunlar var, beta aşamasında diyebiliriz o yüzden. Umarım Microsoft bunun üstünde daha fazla durur, çünkü Crash Bandicoot 4'ü %100'lemek için Series X ve Quick Resume'unu bekledim ben yahu!

Yeni Xbox Controller

Microsoft'un "devrim" yerine "evrim"i tercih ettiği kısımlardan biri de yeni Xbox Controller'ı. Evet, Xbox Series X Controller değil, düz Xbox Controller. Temelinde Xbox One Controller'la aynı ve o kadar aynı ki Xbox Series X'te Xbox One Controller'ınızı bağlayıp kullanabiliyorsunuz gayet normal bir şekilde (hatta X1'da kullandığınız neredeyse tüm donanımları kullanabiliyorsunuz). Yapılan değişikliklerin bazıları ince, bazıları da direkt gözünüze giriyor ve bu değişikliklerin hepsi kaliteyi yükseltme adına yapılmış şeyler.

Ama gözünüze ilk çarpacak şeyler yeni D-Pad ve ortadaki "Paylaş" tuşu. Paylaş tuşunun artık ne olduğunu biliyoruz hepimiz, Xbox'ın da eklemesi şaşırtmadı. Yeni D-Pad'se gerçekten harika hissettiriyor. X360'daki tuhaf tasarımdan sonra X1'da doğru yola girmişlerdi, şimdiyse kullandığım en iyi D-Pad'lerden biri bu olsa gerek diyorum. Tepki süresi, hissiyatı gerçekten tatmin edici.



Yani

Xbox Series X için diyebileceğim şeyler çok kısıtlı gerçekten. Microsoft'un doğru bir adım attığını söyleyebilirim mesela. Odak noktalarını güzel belirlemişler ve bunların üstünde dururlarsa ilerleyen yıllarda güzel şeyler göreceğiz.

Fakat bu konsolu daha iyi açıklayacak en iyi cümle "Xbox One ama daha iyi" olurdu herhalde. Yeni nesil hissettiren şeylerin sayısı çok az ve konsolu Halo Infinite'le çıkarmak istedikleri o kadar belli ki, Halo Infinite olmayınca konsolun çıkışı bomboş hissettiriyor. Evet, Gears Tactics sonunda konsollara Series X'le beraber uğradı ama onu X1'da da oynayabilirsiniz. Bunun yanı sıra arayüz aynı, Controller'da devrimsel bir değişiklik yok. Bunun öncesinde Xbox One X kullanıcısı biri olduğumdan dolayı Series X'e geçiş sanki PC'min ekran kartını değiştirip yeni bir SSD takmışım gibi oldu. Xbox One X'te yapabildiğim her şeyi yapmaya devam ediyorum ama daha hızlı, daha stabil performanslı ve daha güzel görünümlü. Eğer bunlar sizi cezbediyorsa Series X'i rahatlıkla önerebilirim. Etmiyorsa da acele etmenize gerek yok.

SMART DELIVERY

Xbox Series X'in geriye uyumluluk konusunda ne kadar iyi olduğunu biliyoruz. Orijinal Xbox'tan Xbox One'a kadar yazılımsal geriye uyumluluğun yanı sıra eğer oyunların performans ya da kilitlenmemiş fps modu varsa o oyunlar da 60 fps stabil bir şekilde çalışıyor. Ama bazı oyunlar da Series X için Smart Delivery'le ücretsiz olarak güncellendi ve donanımı dibine kadar kullanıyorlar. Mesela Halo: Master Chief Collection şu an 4K 120 fps çalışıyor ve özelleştirilebilir bir Field of View ayarı var. Keza Sea of Thieves de 30 fps'ten 60'a çıkan oyunlardan. Yakında Destiny 2 için de 60 fps ve FoV ayarı güncellemesi gelecek, hatta siz bunu okurken gelmiş olması lazım.

Aşağıda Smart Delivery'le Series X için ücretsiz güncellenmiş ya da güncellenecek başlıca oyunların listesini bulabilirsiniz:

- Assassin's Creed: Valhalla
- Borderlands 3
- Cyberpunk 2077
- Destiny 2
- DIRT 5
- FIFA 21
- Forza Horizon 4
- Gears 5
- Gears Tactics
- Grounded
- Halo: Master Chief Collection
- Mortal Kombat 11
- Ori and the Will of the Wisps
- Sea of Thieves
- Watch Dogs Legion
- Yakuza: Like A Dragon



OCULUS QUEST 2

Diğer konsollar bu kadar hızlı gelişse şimdiye yaprak sarıyorlardı

TUĞBEK ÖLEK

Baştan söyleyeyim Facebook'u zerre sevmem. Uzun zaman önce terk ettim ve duyuru yapmak dışında kullanmıyorum. Mark Zuckerberg'e de kılım, iyi insan görüntüsü altında, para için dünyaya ettikleri tüylerimi ürpertiyor. İçi temiz ama yönetim kurulu kalleş bir insan kendisi. Bugün devlet bir ban atsa Facebook'a, tek tepkim "Haa Haa!" olur.

Ama bir gerçek var ki kaçınılmaz... Oyunculara kıyak yapmak konusunda Facebook'un hakkını kimse yiyemez. Daha geçen sene Quest'i çıkardıklarında aklımı kaybetmiştim. Bu kadar güzel bir sanal gerçeklik konsolu bu fiyata nasıl olur. Sonra tuttular buna Oculus Link getirdiler, sanal gerçeklik başlığı da oldu. Sonra el hareketi algılama getirdiler. Daha üzerinden bir sene geçmişken şimdi de Quest 2 geldi. Daha iyi ekran, daha kullanışlı yapı, çok daha hızlı işlemci... Üstelik %25 daha ucuza. Şaka mı bu!!? Gabe yapar mı bunu? Gabe'i geçtim insanın babası yapmaz be bunu.

Bazıları diyor ki o kadar da büyük bir gelişme yok. Yani bu Quest 2 gibi değil de Quest Pro gibi olmuş, ara bir model. Vallahi değil. Bakın ne diyorum, tasarım yenilenmiş, ekranı yenilenmiş, içi yenilenmiş. Her açıdan daha iyi ilk Quest'den.

Aradaki en büyük fark kullanılan sistem çipi. İlk Quest'te Snapdragon 835 vardı, bu da performansı ciddi olarak sınırlıyordu. Quest 2'deyse özellikle VR uygulanmaları için geliştirilmiş Snapdragon 865 muadili olan XR2 çipi var. Performans farkı inanılmaz. Qualcomm bu yeni işlemcinin iki kat daha hızlı olduğunu söylüyor, banchmark yapmışım gibi anlaşılmasın ama benim aldığım deneyim iki kattan da iyi.

Öncelikle Quest 2'nin açılış süresi inanılmaz hızlanmış. Quest'te işletim sistemi gelene kadar boş boş karanlığa bakardık bir sürü, şimdi 3 saniye Oculus logosu görüyorsun, hop açılıyor. İkincisisi, menüler ve arayüz inanılmaz akıcı olmuş. Yeni güncellemeyle daha güzel de görünüyor, kullanışı da kolaylaşmış. Ama en önemlisi oyunlardaki takılmalar, duraklamalar komple gitmiş. Üstelik son güncellemesiyle birlikte artık 90Hz çalışabiliyor ve birçok oyun bu hızı destekleyecek. Üstelik bunu 3664x1920 çözünürlükte yapıyor. Yani bir önceki nesle göre %50 daha fazla piksele sahip.

Konsol gibi değil güzelliği ama...

Elbette grafikler halen PC veya konsollarla karşılaştırınca çok basit, daha alacak çok yolu var. Ama inanın sanal gerçekliğe, oyunun içine girdiğinizde öyle etkileniyorsunuz ki, poligonlar köşeli, dokular düşük çözünürlüklü umurunuzda olmuyor. Bunu nasıl anlatmalı... Konsolda oyun oynamak efsane güzellikte biriyle yemeğe çıkmaksa, Quest 2'de oyun oynamak normal bir insanla yatağa gitmek gibi. Bu bundan daha iyi görünüyor diye kıyaslanacak şey değil.

Üstelik XR2 çipinin henüz görmediğimiz bir özelliği var. Bu çip önceki nesle göre, yapay zekâ hesaplamalarında 11 kat daha iyi. Yani bir nevi içinde GeForce RTX'lerdeki Tensor çekirdekleri gibi yapay zekâ işlemcileri var. Bu da demek ki PC'de DLSS 2.0 nasıl görüntü kalitesi ve performansı deli gibi yukarı taşıdı, benzer bir şey Quest 2'de de yaşanacak. Oculus, DLSS benzeri bir teknoloji üzerinde çalıştığını açıkladı zaten. Bu da seneye oyunların grafikleri daha da güzelleşecek demek.

Ekran kapılarını kapatın

Tüm bu performans artışının en büyük faydası, Quest 2'nin fazladan %50 piksele sahip olması olarak çıkıyor karşımıza ve bu sayede artık ledler arasındaki boşluğu görmüyoruz. İlk Quest'te inanılmaz



güzel bir ekran vardı ama daha düşük çözünürlük ve OLED olması sebebiyle panelin her pikselini ve aralardaki boşluğu tek tek görüyordunuz (Screen Door Effect). Quest 2'nin ekranı aslında netlik ve renk olarak daha kötü, çünkü OLED'i bırakıp LCD'ye geçmişler. Ama hem çözünürlük %50 arttığından, hem de LCD'de her piksel için 3 dot olduğundan, ledler arasındaki boşluk olayı neredeyse komple gitmiş. Aradaki fark muazzam, evet siyahlar ve renkler daha cılız ve bazen görüntü, nasıl desem, JPG sıkıştırmasına maruz kalmış gibi. Ama bu negatif yanları, tek tek pikselleri görmüyor olmanın yanında hiç sıkıntı değil. Quest 2'yi bir kere denedikten sonra Quest'e dönemezsiniz.

Anlayacağınız bir sanal gerçeklik konsolunda olabilecek en önemli iki özellik, performans ve görüntü, yeni nesille birlikte iki kattan fazla artmış. Bir yandan da fiyat düşmüş, olacak şey mi? Üstelik Quest 2'nin tasarımı ve kullanışlılığı da çok daha iyi. Her şeyden önce ağırlık %13.5 azalmış ve uzun süre kullandığınızda farkı hissediyorsunuz. Quest'in dışını saran kumaş dokuyu atıp tüm cihazı temiz, elde kaliteli duran bir kırık beyaz plastik yapmışlar. Bence hem daha güzel gözüküyor, hem de temizlemesi kolaylaşmış.

Bu değişimden Oculus Touch da nasibini almış. Pil kapağı ve pilin yerinden fırlama sorunu çözülmüş, ayrıca tuşların olduğu alanı büyütmüşler ki basmadığınız zamanlarda baş parmağınızı koyabileceğiniz bir yer olsun yanda. Ama en büyük olay; pil ömrü aklını kaçırmış. İki haftadır durmadan kullanıyorum, pil seviyesi %100 görünüyor hâlâ. İlk Quest olsa şimdiye kaç kere değişmişti piller. Hatta Quest çok pil yiyor diye gittim 40 tane şarjlı AA pil aldım, şimdi onları nereye takacağım bilemiyorum.

Peki ya eksikleri?

Quest 2 çok daha iyi, anladık ama hiç mi zayıf yanı yok? Var elbette. İlki bu sefer çok daha basit bir kayış sistemi kullanmışlar. Bu Quest 2'yi daha hafif ve daha rahat taşınabilir yapmış ama diğer yandan da eskisi gibi kafatasınızı arkadan sarmıyor. Ben bu yeni kayışla daha rahat ettiysem de, benim kafam iri ve şekilsizdir, beni baz almamak lazım. Çoğu deneyen insan daha zayıf tuttuğunu söylüyor. Ama diğer yandan 50$'a eskisinden de kaliteli bir kayışı aksesuar olarak satıyorlar, hatta bunun 129$'a pili olanı da var. Yani hem Quest 2'nin pil ömrünü ikiye çıkarıyor hem de arkadan ağırlık yaparak dengeliyor. Gerçi 50$'lığı alıp kendiniz ucuz yollu bir ek pil de takabilirsiniz.

Quest zaten en iyi VR cihazıydı, onu alıp daha da ileri götürmeyi başarmışlar.

Quest 2'nin diğer zayıf olduğu bir nokta gözbebekleri arasındaki mesafeyi ayarlama (IPD) işini biraz daha basite indirgemiş olmaları. Eskiden Quest'in altındaki tuşlarla ince ayarlanabilen gözbebeği mesafesi artık içten lensleri kaydırdığınız 3 ayarlı (53mm, 63mm, 68mm) bir sisteme geçmiş. Yani tam gözünüze göre ayar yapamıyorsunuz ama Oculus bu IPD ayarı daha az problem yaratacak şekilde ayarlamış lensleri. Benim IPD tam 68mm'dir, 63mm'e alıp denediğimde çok da çok rahatsız etmedi.

Bence Quest 2'nin en olmamış yanı biri 64GB (299$) diğeri 256GB (399$) iki model yapmış olmaları. SD kart yuvası eklememekte de kararlılar, o zaman 256GB'ı standart yapmaları gerekirdi. Piyasada 356GB tükenmiş, millet mecburiyetten 64GB alıyor.

Peki ya üyelik skandalı?

Kısacası var bir-iki kusuru ama kafaya takılacak şeyler değiller. Dört dörtlük, on numara bir sanal gerçeklik konsolu olmuş Quest 2. İlk Quest'i almışlar, ikiyle çarpmışlar, doymamışlar üzerine daha da koymuşlar. Şimdi gelelim yazının başına-aa... Zurnanın zırt dediği, internet aleminin deli olduğu, benim Zuckerbeg'e kıl olduğum yere. Quest 2'yi kullanabilmenin bir şartı var: Gerçek bir Facebook hesabınız olacak ve onunla giriş yapacaksınız. Facebook hesabı tutmuyorsanız ve sırf bu iş için sahte hesap açarsanız falan da üyeliğinizi, oyunlarınızı yakacaklar. Saçma sapan bir muhabbet. Ne gerek bu kadar övgülerin orta yerine lale dikmeye?

Ama bir yandan da elimi vicdanıma koyuyorum, bu kadar harika bir cihaz yapacaksın ve bunu sadece 299$'a satacaksın, vallahi benim olsaydı Oculus, öyle FB üyeliği falan yetinmez, anne kızlık soyadınızla ikametgâhınızı bile alırdım, hızımı alamaz Verem Savaş'tan ciğer filmi bile isterdim. Bunun sırf lensini, sırf XR2 işlemcisini vermez kimse bu paraya. Haa şunu diyebilirdi Facebook: Kardeşim FB üyeliği açmıyor musun, buyur 699$'a aynı ürünü email üyeliğiyle al. İnterneti bu konuda velveleye veren kitlenin kaçı çıkarır fazladan 400$ verirdi çok merak ediyorum. Bu kadar olay çıkarmaya gerek yok, demokrasilerde çare tükenmez, Facebook hesabını hayatta açmam diyen de kablosuz çalışamayan, %50 az pikseli olan başlık için Gabe'e 999$ bayılır.



Cehennemlik Teknolojiler

Omlet Yapma Makinesi

Baştan söyleyeyim, teknolojiyle de absürt aletlerle de aram yoktur, buraya da zorla getirildim (dergide Data diye bir yer varmış meğerse). Ama yazacak şey ararken fark ettim ki bizzat para harcadığım bir pişmanlığım varmış: Omlet Yapma Makinesi.

Her sabah kahvaltıda 4-5 yumurta yediğim dönem mağazada görünce hevesle almıştım bunu. Aldım almasına da 2-3 gün kullandıktan sonra kafamda soru işaretleri oluşmaya başladı; yumurtalarla sütü bir kapta çırpıyorum, bu karışımı yağ sürdüğüm bölmelere döküyorum, tuşa basıyorum 5 dakika sonra omlet oluyor. E ben normal tavada pişirirken de zaten bunları yapıyordum?

Tamam belki her seferinde yıkamanızın gerekmemesi bir avantaj ama 5 dakikalık bulaşık için bunca şova gerek yok diye düşünüyorum. Ben de zaten 1 haftanın sonunda kendisini ebedi istirahatgâhına (köşe tezgâhın arka tarafına) uğurladım, güzelim tavalarıma geri döndüm. ■ MUTLU



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Tiny Arcade

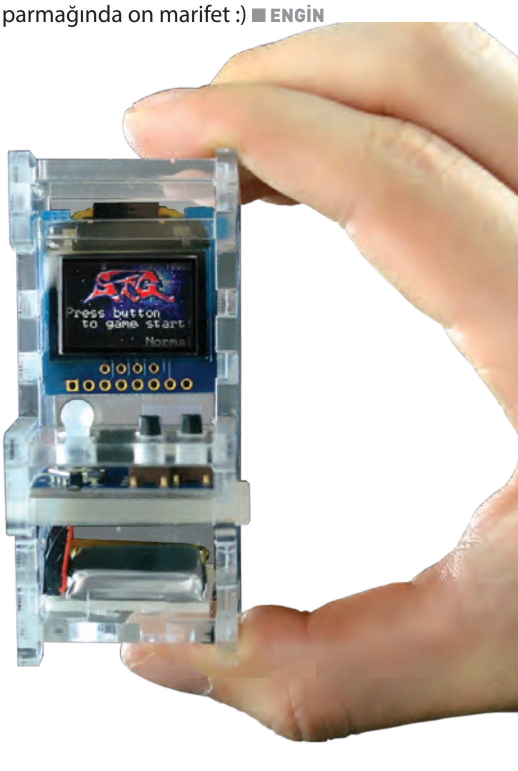
Tinycircuits, adının hakkını verip mini mini cihazlar yapıyor ve bunların "kendin pişir kendin ye" konseptiyle satışa sunuyor; siz de paket içeriğinden çıkan parçaları hızlıca birleştirip şirin mi şirin cihazlara sahip olabiliyorsunuz. Ben de sitelerinde gezinip ne var ne yok diye göz attım. Bir de ne göreyim, tam bize göre bir cihaz varmış :)

Ortaokul ve lise yıllarını arcade salonlarında geçirenler için müjde. Oyun makinanız ayağınıza geldi. Hatta elinize mi demek lazımdı? Dur bir dakika, bu birazcık ufak mı ne??? Ama olsun, zaten biz de tam olarak böyle bir şey arıyorduk, öyle değil mi? Hem avcunuzun içinize sığabilecek bir oyun kabinine kim hayır diyebilir ki!



Otobüste, vapurda, parkta, bahçede oyun oynamak için alternatif arıyorsunuz; ama Switch için de bütçeniz yetersiz mi kalıyor? Alın işte tam sizin kaleminiz bir oyun cihazı. Hem "geçenlerde bir oyun kabini satın aldım" der, eşe dosta da hava atarsınız, fena mı :) Metroya bindiniz, şans bu ya, bir de oturacak bir yer buldunuz. Hemen çıkarıyorsunuz cebinizden, başlıyorsunuz oynamaya. Tamagotchi mi o acaba diye boynunu uzatan meraklı yol arkadaşınıza da "yok, almışken bir boy büyüğü olsun, oyunu da bol olsun dedim, gittim parayı oyun kabinine gömdüm" dersiniz, muhabbet olur.

Gerçek bir oyun kabini gibi görünmekle kalmıyor bu şirin mi şirin makinemiz gerçekten de arcade salonlarındaki tecrübeyi avcunuza taşıyor. MicroSD'yle klasik oyunları oynatabilen cihaz, oyun tecrübenizi cebinizde taşımanıza imkân veriyor, daha ne olsun? Ne mi olsun? Bunu mini mini oyun kabinimizin video oynatma özelliği de mevcut, resmen on parmağında on marifet :) ■ ENGİN





Piksel Günlükleri

PASLI ELLER

En zor retro oyunlardan biri olarak gösterilen Contra'yı çocukken o kadar çok bitirmiştim ki kuzenimle beraber hiç vurulmadan bitirebiliyor, hatta olur da kırk yılın başı vurulursak birbirimizle dalga geçiyorduk. Zira bilenler bilir, Contra'yı iki kişi oynamak kimi zaman tek kişi oynamaktan daha zordur. Şimdiyse 30 can hilesi bile yazsam game over oluyorum. Aynı şekilde lise yıllarımda da adeta döktürdüğüm Tony Hawk's Pro Skater 3'ü geçenlerde açıp bir oynayayım dedim, döküldüm resmen. "Ben bu oyunu nasıl becermişim ya" diye sordum kendi kendime.

Bu gibi örnekler çoğaltılabilir tabii. Normalde çoğumuz böyle durumlarla karşılaştığımızda "ellerim paslanmış" ya da "refleksler ölmüş" falan deriz ama hikâye bence. Emin olun ne kadar çabalarsak çabalayalım o performansımıza geri dönemeyeceğiz çünkü o hipnotik seviyedeki odaklanma artık hiçbirimizde yok.

Yaş ilerleyip hayatınıza sorumluluklar girdiğinde video oyunları ister istemez ana görevden çok daha zevkli birer side quest haline gelmeye başlıyor. Lakin bu sorumluluklar, iş, güç vs. gibi konular siz o an düşünmeseniz bile hep beyninizin bir köşesinde sizi bekliyor, yer tutuyor. O yüzden siz aksini iddia etseniz de, oynarken bunları zerre düşünmeseniz de çocukluğunuzdaki gibi benliğinizin %100'ü asla oyuna veremiyorsunuz. Bilinçaltı öyle lanet bir şey işte.

Bunu en iyi şekilde Japonya gezimde fark etmiştim. Sabah uyanıyorsun ve o gün terk derdin nereyi gezebilirim, nereye gidebilirim, nerede takılabilirim. Hiçbir sorumluluk yok! Kafan bomboş! Hayat sadece yaşamanı bekliyor! Yemin ederim hayatımda kendimi hiç o kadar iyi hissetmemiştim. Gündemden kaçamayan bir jenerasyon olarak en ihtiyacımız olan şeyin artık bu hissiyat olduğunu düşünüyorum doğrusu.

■ EMRE S.

KONSOL

BRICK GAME (LCD TETRIS)

Çay içerek Tetris oynamak

Analarımız babalarımız da dâhil şimdiye kadar en çok kişinin oynadığı oyun Tetris'tir herhalde, şahsen ben şimdiye kadar hiç oynamamış birine denk gelmedim. Alexey Pajitnov'in 1984'te dünyayı sarsan Tetris'i, konsolların da yaygınlaşmasıyla beraber özellikle 90'lara doğru gerçek bir fenomen haline geldi.

Oyuna karşı bu muazzam ötesi talep Çinli abilerimizi harekete geçirdi ve 90'ların başında oyunun gayet ucuza mâl edilebilen ve taşınabilir bir LCD versiyonunu çıkarttılar. İsim haklarıyla ters düşmemek için de adını Brick Game (Tuğla Oyunu) koyup dünyanın dört bir yanına satmaya başladılar. Şahsen ben de ilk Tetris'imi (pardon Tuğla Oyunu'mu) 1994 yılında bir semt pazarından aldığımı çok iyi hatırlıyorum. Ne kadar yaygın olduğunu anlayın işte.

Sistemin inanılmaz ucuz fiyatı ve Tetris'in her yaşa hitap eden bir oyun olması sonucu Brick Game girmeyen ev sayısı yok denecek kadar azdı 90'larda. Hatta aile içinde en çok puanı yapma rekabetleri falan yaşanırdı. Bu taşınabilir LCD konsolların içinde Tetris oyununun yanı sıra araba yarışı, tank savaşı, Galaxian çakması shooter gibi birkaç oyun daha olurdu ayrıca.



Tabii internetin yaygınlaşması sonucu talebi gitgide azaldı Brick Game'in. Ne var ki halen daha da üretilir, internetteki satış sitelerinde kolayca (ve gene ucuza) bulabilirsiniz. Anaya babaya oyun oynatma başarısı yüzünden de Türk oyun tarihinin yapı taşlarındandır. ■ EMRE S.



VİDEO OYUNLARINDAKİ İLK İNDİRİLEBİLİR İÇERİK

Para tuzağının kökenleri

Günümüz video oyunlarındaki DLC (indirilebilir içerik) sisteminin nasıl bir kara deliğe dönüştüğünü tartışmamıza gerek yok diye düşünüyorum. Zira oyunların gerçek sonları bile utanmadan ayrı DLC paketlerinde satılır oldu (bknz: Asura's Wrath ve Castlevania: Lords of Shadow). Hatta bazen DLC olarak satılan kısımlar da aslında disklerde yer almasına rağmen yeni içerikmiş gibi oyunculara parayla ittiriliyor. Tabii ben ne kadar şikâyet etsem de görevimiz gereği günümüz oyun sektöründe bir standart halini alan bu sistemin kökenlerini ele almamız gerekiyor.

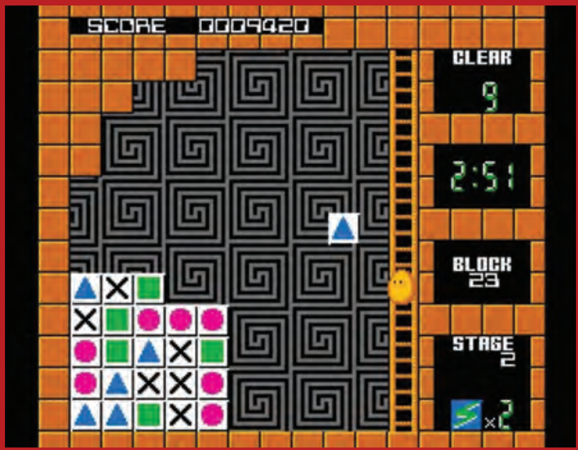
Öncelikle şu ayrımı bir yapalım. Video oyunlarının internet ya da çeşitli bağlantı sistemleri üzerinden indirilmesi Atari 2600 yıllarına kadar giden eski bir sistem. Hatta bu konuda GameLine ve Sega Channel'i köşemizde daha önce ele almıştık. Ne var ki biz oyundan ziyade oyunlara ekstra olarak indirilebilen içerikleri ele aldığımız için bu hizmetleri listenin dışında tutmak zorundayız.

Köşenin takipçisi arkadaşlar hatırlayacaktır, demin saydıklarıma benzer bir sistem olan ve Nintendo'nun da Japonya üzerine SNES kullanıcılarına sunduğu SatellaView'i da gene burada ele almıştık. İşte oyun tarihindeki ilk indirilebilir içerik de bu 1995 yılında SatellaView üzerinden BS Chrono Trigger'a indirilebilen karakter ansiklopedisi oldu arkadaşlar (Chrono Trigger en favori oyunlarımdan biridir bu arada). Gerçi pek oynanabilir bir içerik değildi bu, oyundaki karakterler ve düşmanlar hakkında detaylı bilgiler edinebiliyordunuz o kadar. SatellaView sadece Japonya'ya özgü bir hizmet olsa da bu karakter ansiklopedisi yıllar sonra oyunun PS1 versiyonu sayesinde Batılı oyunculara da sunuldu.

BS Chrono Trigger'ın ardından Satellaview hizmeti alan BS A Link To The Past gibi başka oyunlara da indirilebilir içerikler gelmeye devam etti. Ne ilginçtir ki aslında bilgisayarlar bunun için çok daha uygun bir sistem olmasına rağmen PC kullanıcılarının indirilebilir içerikler için 2 sene beklemesi gerekti. Keza 1997'de çıkan gerçek zamanlı strateji oyunu Total Annihilation da her ay oyunculara yeni birimler ve haritalar sundu DLC olarak. Bu da PC oyunları tarihi için bir ilk demekti.

Özetle video oyunlarındaki indirilebilir içeriklerin ilkleri böyle oldu arkadaşlar. Bu şekilde başlayan ve hayli ilkel sayılabilecek olan DLC sistemi, zamanla da benim girişte hayıflandığım bugünkü haline dönüştü zaten. Yalnız dikkat ettim de her yazıda bir şeylerden şikâyet eder oldum resmen. Cidden yaşlanıyorum galiba.
■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



PLOTTING (FLIPULL)
[ARC / ATARI ST / AMIGA / C64 / AMSTRAD / SPECTRUM / FC / GB]

Japonya gerçek bir Famicom kartuşu cenneti. Keza elektronik ürün satan neredeyse her mağazada bir köşede satılmayı bekleyen Famicom kartuşları görebiliyorsunuz. Famicom oyunu deyip de geçmeyin bu arada, aralarında sadece Japonya'ya çıktığı halde zerre Japonca bilmenizi gerektirmeyen tonla da güzel oyun var çünkü. İşte Flipull da (ya da Batıdaki adıyla Plotting) bu şekilde Japonya gezisindeyken aldığım ve hayli keyif alarak oynadığım bir oyun oldu.

Flipull bir bulmaca oyunu arkadaşlar. Oyunun orijinali 1989'da çıkan arcade versiyonu ama başlıkta gördüğünüz konsol versiyonlarının da hiçbir farkı yok. Ekranın köşesinde yer alan ve üzerinde farklı şekiller olan taş yığınını, elinizdeki taşlarla eşleştirerek eritmeye çalışıyorsunuz. Attığınız taşla değdiği taş üzerinde aynı şekil varsa taşlardan biri yok oluyor ve bunların altındaki taşı alarak döngüye devam ediyorsunuz. Elinizdeki taşı da ister yandan fırlatarak, isterseniz de duvardan sektirerek eşleştirebilirsiniz.

Tabii bölümler ilerleyip odanın şekli ve yığınların boyutu arttıkça da hayli kafa patlatmanız gerekiyor. Zira elinize eşleştiremeyeceğiniz şekilli bir taş gelirse ya da yığını saçma hamlelerle eritilemez hale getirirseniz can kaybediyorsunuz. Bunların üstüne bir de zamana karşı yarıştığınızı unutmayın.

Böyle anlatınca karışık gibi geliyor ama inanın mantığı gayet basit aslında. Hayli de sade ve eğlenceli bir oyun Flipull. Özellikle bulmaca oyunu seven arkadaşlara öneririm. Oyunda 250 bölüm olduğu için de bayağı bir zaman gömebilirsiniz yani. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK
[PC / PS3 / XBOX 360]

Deveye neden boynun eğri demişler, "toplumun gerçekçi olmayan güzellik standartlarından bıktım" demiş. İşte benimki de o hesap, bana göre gayet iyi bir oyun olmasına rağmen oyuncuların gerçekçi olmayan standartları yüzünden Soldier of Fortune: Payback'i bu köşede misafir ediyorum ne yazık ki. İTİRAZ EDİYORUM HAKİM BEY!

Soldier of Fortune, tıpkı Postal ve Commandos gibi PC'de oldukça sağlam şekilde başlayıp kariyer eğrisi Aydın Yılmaz'ı aratmayan serilerden. FPS'lerin kürekle evlere atıldığı yıllarda parçalanan vücut mekanikleriyle rakiplerinden sıyrılmıştı ki o zamanlar oyunlarda kolun bacağın kopması görülmemiş bir olaydı. Payback de işte bu rahmetli serinin son halkası.

Peki ben bu oyunu neden savunuyorum, hemen örnek vereyim. Köprülerle dolu bir vadide çatışırken bana ateş eden biri var ama bir türlü bulamıyorum. Adamı bulmak için bir alt köprüye atladım fakat gene darbe almaya devam ediyorum. Bir de ne göreyim, adamın kafasına atlamışım, omuzları üzerinde ayakta duruyorum fakat adam bu olanlar gayet normalmiş gibi silahın dipçiğiyle vurmaya devam ediyor bana. Bir başkası patlayıcı varilin arkasına siper alıyor, sonra da arada varil yokmuş gibi silahını ateşleyince kendi kendini havaya uçuruyor. Daha neler neler üstelik, sayfalarca anlatabilirim yani.

Tabii böyle böyle derken oyun boyunca o kadar çok güldüm, kadar şen kahkahalar attım ki yan odada uyuyan eşim uyanarak geldi ne oluyor diye. Bir insanı bu kadar mutlu eden bir oyun nasıl kötü olabilir ki? Sorarım size?

Evet grafikler kötü, adamlar yerden bitiyor, yapay zekâ devletten sosyal yardım alacak seviyede ama ben bir oyunda çok güldüysem o oyun benim için güzeldir arkadaş. Tabii yapımcılarının gerçek niyetinin bunların tersini başarmak olması biraz düşündürmüyor değil ama neyse. ■ **EMRE S.**





KELLE AVCISIYLA SINANMAK

[THE WITCHER]

Kaç sene önce hatırlamıyorum ama bayağı sene önce… CD Projekt Red ortamların en sevilen, en popüler çocuğu olmamış daha. Kendi motorlarını bile yazmamışlar, BioWare'den ödünç aldıkları Aurora motorunu kullanıyorlar. Oyunun yükleme süreleri acı verici derecede uzun. Bir eve girip çıkmak için 5 dakika beklediğinizi düşünün, hani hiç abartmıyorum. Ayrıca yanlış hatırlamıyorsam motorun Bethesda oyunlarındaki gibi son girdiğiniz mekânı akılda tutup çıktıktan sonra geri girmeniz halinde yüklemeyi kısaltmak gibi bir becerisi de yoktu. Öte yandan milletin dövüş sistemine alışamayıp atladığı The Witcher, o dönemde buna rağmen kendini oynatmayı beceren bir oyundu. Farkı oyuncuya çok da acımamasındaydı ve herkesin nefret ettiği, benimse mazoşist şekilde sevdiğim bir şey vardı oyunda: Başınıza ödül avcılarının dadanması.

Oyunun ilk kısmındayım. Şehir dışında, nehir kenarındaki kasabada takılıyorum. Ortalığı Barghest denen hayalet köpekler basmış ama sadece gece çıkıyor bu arkadaşlar. Biz de bazı görevleri sadece gece yapabiliyoruz ama oyunda gece gündüz döngüsü var. Geceleri etrafta muhafızlar pek dolaşmıyordu, hayalet köpekler sarıyordu etrafı. Kear Morhen'deki giriş kısmının ardından bu alana salınıyoruz, başlıyoruz dolanmaya. Hanın yakınlarda muhafızlar var ama gündüz gelecekler. Gece karanlıkta peşime bir Barghest takılıyor, tam o ara gün doğuyor, muhafızlar beliriyor ortalıkta. Hep beraber köpeğe dalıyoruz ancak yanlışlıkla birine değmiş herhalde kılıcım, muhafızlar bana girişiyorlar. Ben de tabii oyunlarda bu tarz şeylerin hep yanıma kalmasının verdiği güvenle doğruyorum hepsini.

Aradan zaman geçiyor, kasabada sansasyonel olaylar oluyor, onlarla ilgilenip ikinci kısma geliyorum. Artık mekân şehir; Vizima'dayın. Ortam pis, benim de pis işler peşine düşmem gerekiyor. Kanalizasyonlarda Drowner vesaire avlayarak hem seviye kasıyorum, hem de kontrat tamamlıyorum. Bir noktada kanalizasyonda seviye kasmanın sıkıcılığı, yeni kılıç komboları açma isteğimi bastırıyor, dışarı çıkmaya niyetleniyorum. Bitmek bilmez yüklemelerden biri başlıyor... Zaten şu yüklemeyi görmemek için de çıkmamışım o kadar zaman kanalizasyondan ama el mahkûm artık. Yükleme biter bitmez diyalog kamerasına geçiyor oyun. "Aaa" diyorum, "önemli birileriyle karşılaştım galiba." Ecelim gelmiş meğer, oyunda muhafız kesme gafletinde bulunanlar kimin geldiğini anladılar, küfürleri dizmeye başladılar bile.

Karşımda böyle yaralı yüzlü, göbekli, zincir zırhlı bir amca var. Kelle avcısıymış. Muhafız öldürdüm diye başıma ödül koymuşlar meğer. Bu da çıkayım diye bekliyormuş kanalizasyon kapısında. Diyor ki "ya 1000 Oren ver ya da kılıcımı tat." Oyunun başları daha, fakirim. 1000 Oren büyük para, elimdeki total para zaten 1500 falan muhtemelen. "Yok yea" deyip kılıcımı çekiyorum. Mutantım falan ya, elin göbekli kelle avcısını her halükarda ezip geçebilmem gerekiyor. "Peki sen bilirsin" diyor amca.

AMAN YARABBİ. YILDIRIM HIZINDAKİ MUTANT REFLEKSLERİM NEREYE GİTTİ? VURAMIYORUM ADAMA? HER HAMLEMİ SAVUŞTURUYOR O GÖBEKLİ HALİYLE? 2 VURUYOR, GERALT PERT. ISKASI MISKASI DA YOK?

İnatçıyım ama. Tekrar tekrar yüklüyorum, o uzun yüklemeleri çekiyorum. Igni deniyorum sigara külü kadar etki etmiyor. Aard deniyorum amca rüzgarıma karşı işiyor. Blizzard içip zamanı yavaşlatıyorum, yine her darbem savuşturuluyor. Kasabada kedi fare oynuyoruz, ben kaçıyorum o kovalıyor. Çıldırıyorum elemanı öldüremediğim için. O zaman evde internet yok, internet kafelere gidip araştırıyorum nasıl öldürülüyor diye, sonuç şu: Amca ölümsüz. Tek bir yolu var öldürmenin, o da peşinize düştüğünde bataklıkta olmak. Bataklıkta dikili taşlar vardı, bir görevde peşimize Golem düşüyordu, o taşlara tıklayarak tepesine yıldırım düşürerek haklıyorduk. Bu amcayı öldürmenin tek yolu da buymuş, tepesine yıldırım düşürmek. Ancak ilkini öldürebilirsek bir tane daha geliyormuş.

Nitekim o 1000 Oren benim cüzdanımdan gözyaşlarım eşliğinde çıktı. CD Projekt'ten de o kelle avcısını oyuna koydukları için hem nefret ettim, hem de takdirimi kazandılar. Oyuncunun egosunu okşamayıp "otur aşağı" diye trolleyebilmek herkesin harcı değil bugün bile. ■ ONUR

MEDYA

ÇİZGİ FİLM // KİTAP // FİLM // MÜZİK

CADILLACS & DINOSAURS

Şimdiye kadar her retro köşede mutlaka adı geçen bir oyun varsa o Cadillacs & Dinosaurs olsa gerek. Ama tabii bu isimle değil de, resmî olmayan ismiyle anıyoruz kendisini daha çok: Mustafa! Mark Schultz'un döneminde az da olsa popülerleşen çizgi romanı, özellikle Türk gençlerinin anılarında harika izler bırakan bir oyunun yanı sıra muhtemelen çok az kişinin hatırlayacağı bir çizgi filmin de doğumuna neden olmuştu.

Konsept olarak Jurassic Park ve Mad Max karışımı bir dünya içeren Cadillacs & Dinosaurs, her iki dünyadan da ilginç temaları ele alarak, fazla etliye sütlüye dokunmadan bir modern dünya eleştirisi yapıyordu. Kim olduğumuz, neden kötülerle savaştığımız pek anlaşılmaz. Oysa ki Mustafa, Hannah ve Jack "tamirciler" isimli ekolojik özgürlük savaşçılarının üyeleri. Ayrıca Mustafa beklentilerin aksine baş karakter değil, figürandan hallice bir tamirci çırağı konumunda. Ekibin baş düşmanıysa aslında sürüngen



insanlara çalışan, dinozor hakimiyetini destekleyen bir gruptu.

Çizgi filmin kendisiyse Mad Max havasını daha fazla yansıtıyor. Çizgi romanda felaketler nedeniyle 500 sene yer altında yaşamak zorunda kalan insanlık, sonunda yüzeye çıkacak cesareti buluyor ancak yerlerini açıklamayacak bir şekilde geri gelen dinozorların aldığını görüyorlar. Çizgi filmse bunlara hiç girmiyor elbette. Burada tek ayakta kalan şehir olarak New York gösteriliyor. Mekaniklerin iyi taraf olduğu bariz olsa da, ne sebeple iyi oldukları, yanlış politik mesajlar vermemek uğruna iyi açıklanmamış maalesef.

Olur da çizgi filmi izlemek isterseniz fazla seçeneğiniz olmayacak çünkü CBS seriyi düşük ratingler yüzünden 13 bölüm sonra iptal etti. Youtube'da halen bazı bölümleri bulmak mümkün ama kalite konusunda güvence veremem. Çizgi filmin erken final yapmasınaysa şaşırmamak gerekiyor. Zira çizgi film "sürüngen insanlar" gibi sıra dışı konseptlerle giriş yapsa da, çizgi romanın özünden uzaktı. Her şeye rağmen oyun ve popüler kültür tarihinin önemli bir mihenk taşına bakıyoruz. Son olarak, unutmadan, oyuncaklarından birine denk gelirseniz ne olur benim için de bir tane alın. Nadirlikleri yüzünden çok değerli konumdalar. ■ **ALİ**

CLIVE BARKER

CEHENNEMLİK YÜREK

Belki buna şaşıracaksınız ama korku filmleri tarihinin en önemli serilerinden biri olan Hellraiser var ya hani? Clive Barker üstadın... İşte onun Hellraiser diye bir kitabı yok aslında, onun ismi The Hellbound Heart. Adam kitabı ta 80'lerde yazmış, burada filmleri oynamış, ortalık Pinhead ve cenobite hayranıyla dolmuş, Türkçeyeyse anca geçen sene çevrilmiş (bir zahmet artık).

Hazzın her türlüsünü tatmış, yapmadığı şey kalmamış bir adama şu ölümlü dünyada ne sunabilirsiniz ki? Frank de farklı hazları Lemarchand'ın kutusunda arıyor ve kendine yeni hazlar yaşatmaları için cenobite ismindeki cehennem yaratıklarını dünyaya çağırıyor. Sen misin haz isteyen, al sana haz diyen bu yaratıkların Frank'e yaptığı şeyleri okuyup da etkilenmemek gerçekten mümkün değil. Ama bu kitabın tek yıldızı Frank değil. Kardeşi Rory ve Julia var. Hele o Julia... Frank'ten aşağı kalır yanı yok ve biz de bu sayede unutulmaz bir hikâye okumuş oluyoruz. Kâbus, kan, dehşet, vahşet, hepsi bir arada. ■ **ESER**





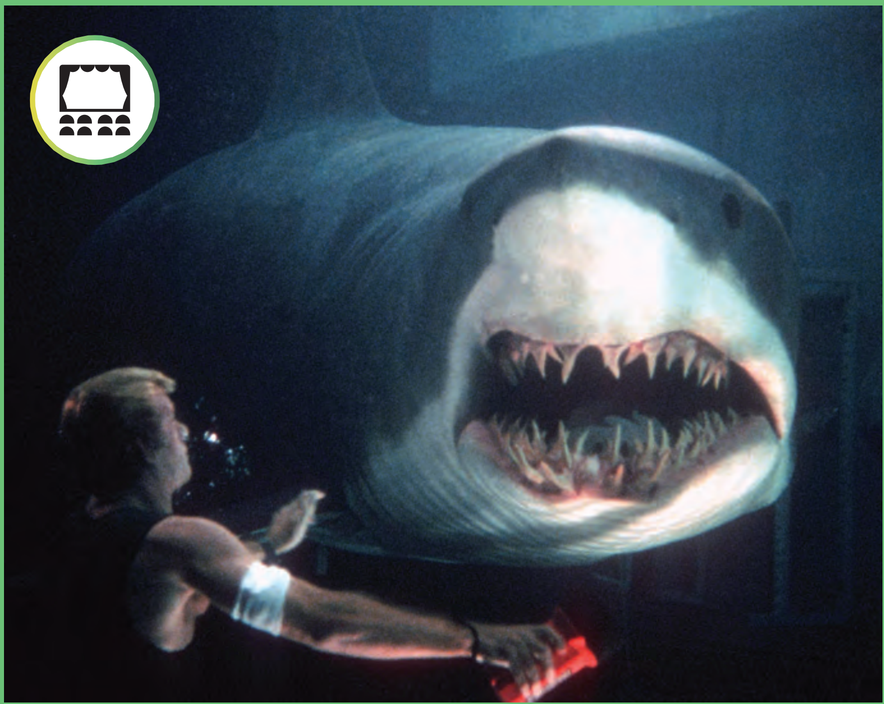
LINKIN PARK

HYBRID THEORY

Bundan 20 yıl önce pek de sıradan heveslerle yüklü olmayan ama yine de "liseli ergen" kisvesiyle ifade edilebilecek çapta biriydim. Tabii isyankârsın, hayatın iyi gitse bile isyankârsın. Bağırasın geliyor, gırtlakta çıt yok. E n'apıyorsun? Müziğe, resme, okumaya vuruyorsun kendini. Bir gün TV'de bir klip dönüyor, "işte bu!" diyorsun: In The End. Linkin Park'tan. Aklım duruyor ve benim gibi milyonlarca genç o fırtınaya bırakıyor kendini tüm dünyada.

Hızla Hybrid Theory albümünü bir yerlerden bulup kasede çekiyorum ve walkman aylarca o kaseti döndürüyor. Papercut, Crawling, One Step Closer, durmuyor, Pushing Me Away -aman Tanrım!- Runaway. Albüm sanki isyanın notalara dökülmüş hâli gibi. Chester'ın gırtlak kanatan vokalleri, Mike Shinoda'nın araya döşediği sert rap tonları, Joe Hahn'ın hayal gücünü uyandıran müthiş klipleri...

Albüm yeni milenyumu bombalıyor resmen, satışlar tavan, herkes onlara hayran, tepkiler muazzam. Diğer albümler de seviliyor dinleniliyor tarafımdan zamanla, Linkin Park olgunlaşıyor. Sonra aradan 17 yıl geçiyor bir sabah kalkmışım veya hiç yatmamışım, bilmiyorum, Facebook feed'ime bir haber düşüyor, Chester kendini asmış. Bakakalıyorum. O anda içimde bir şey kopuyor, bir çığlık susmuş, bir ışık sönmüş bu yaşamda, "demek ki Kurt öldüğünde böyle hissetmiş X kuşağı" diyorum içimden. Kardeşimiz gitmiş, dert ortağımız yitmiş bu hayattan. Uzun süre dinleyemedim sonra Linkin Park. Bu ay Hybrid Theory'nin 20. yılı anısına güzel bir derleme çıkarmış grup, yaralarını biraz sarmışlar belli ki. Açın dinleyin bu albümü genç dostlar, isyan her kuşağa lazım. Tanıyın bu grubu, onlar sizin kalbinize çok yakınlar çünkü. ■ **EREN E.**



DEEP BLUE SEA

Bir önceki kuşağın köpekbalığı takıntısının sebebi Jaws ise, bizim 90'lar kuşağınkinin de olsa olsa Deep Blue Sea'dir. O dönem dokuz yaşındaki bir çocuğun aslında bu filmi sinemada izleyebilmiş olması bayağı ilginç ama bereket ki aynı dönem izlediğim birçok filmin aksine (Species 2 mesela, bugün IMDB notuna bakıp kahkaha atsam da o zamanlar epey uykusuz bırakmıştı beni) bünyemi çok da olumsuz etkilememişti. Tabii yaz zamanı denize havuza girdiğimde geçici olarak köpekbalığına dönüşüp kardeşlerimi strese sokmamı saymazsak... Geçenlerde filmi bir grup arkadaş geyiğine tekrar izlemeye başlayınca -ve son dönemde izlediğim The Meg gibi benzer filmlerin aksine gayet izlenebilir bulduğumdan- dedim ben bunu dergide yazarım arkadaş!

Biraz Alzheimer tedavisi için gözünü fazlaca karartmış bir bilim insanının (Burrows) hırsları ve dolayısıyla bu tedavi uğruna haddinden fazla akıllı hale gelen köpekbalıkları ve birazcık da sapıtan hava şartlarının sonucu, işlerin kontrolden çıktığı bir sualtı tesisindeyiz. Kahramanlarımız türlü olumsuzluklara rağmen yüzeye çıkarak bir şekilde kurtulmanın peşinde. Tabii kahramanlarımız diyorum ama hepsi de farklı farklı tipler. Bazısı salt bilim insanı, kimi bu devasa yaratıklarla yüzen bir tür köpek balığı çobanı, öteki de sıradan bir aşçı. Kısacası ortam fazlasıyla şenlikli.

Sonra film adeta bir yıldızlar geçidine ev sahipliği yapıyor. Kimler yok ki kadroda: Samuel L. Jackson, Stellan Skarsgård, Thomas Jane (en son The Expanse'te görmüştüm kendisini) ve güzeller güzeli Saffron Burrows. Oyuncuların sağlam olması filmin izlenebilirliğinde önemli etken tabii ama Türkçe söylenişiyle Mavi Korku zaten fazlaca eğlenceli bir filmmiş. Ve ilginç olanı, bir yandan böyle saçma sapan espriler ve gore sahnelerin havada uçuştuğu, manyakça bir kaosun hâkim olduğu, hani böyle yabancıların B film dediği türe dâhil edebileceği bir filmken, B filmlerin aksine düşük değil de gayet de yüksek bir bütçeyle yapılmış olması. Hatta Wired editörü Brian Raftery bu anlamda Deep Blue Sea'yi türünün son örneklerinden biri olarak bile göstermişti dört sene evvel. Üstelik bu yanına rağmen ben Alzheimer denen hastalığı da ilk bu film sayesinde öğrenmiştim. Kısacası halen izlenebilecek ve Jaws serisinden sonra köpekbalıklı filmlerin en iyilerinden biri. ■ **İHSAN A.**

Oyungezer

SAYI: 158 - 2020/12

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Aygen Göriş

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



